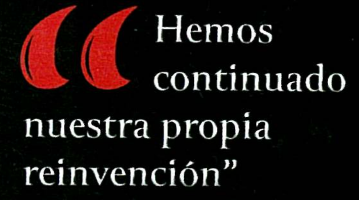

Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #171
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
Play manía
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
gratis GUÍA COMPLETA
¡Guárdala en la caja del juego!
10 JUEGOS SOLO PARA PS3
Beyond: Two Souls
The Last of Us
Puppeteer
Dust 514
Yakuza 5
Sly Cooper
Reportaje
SEGUNDO ASALTO DE VITA
Unos juegazos que te van a noquear
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
GOD OF WAR ASCENSION
¡¡¡Así es la ira de los dioses!!!
8 424094 800032 00171
Novedades
• DEAD SPACE 3
• METAL GEAR RISING
• ALIENS COLONIAL MARINES
• HITMAN HD...
Comparativa
TERROR EN PS3
ALIENS COLONIAL MARINES AMY DEAD SPACE DEAD SPACE 3 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X RESIDENT EVIL 6 SILENT HILL DOWNPOUR SILENT HILL HD COLLECTION
AHÓRRATE 5 EUROS
> TOMB RAIDER PS3
> FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE 2 PS3
> NARUTO SHIPUDDEN ULTIMATE NINJA 3 PS3
> HITMAN HD COLLECTION PS3
> PERSONA 4 GOLDEN PSVITA
PÁG. 81

EL CLAN BELMONT MUESTRA TODO SU POTENCIAL EN NINTENDO 3DS

DE LAS PÁGINAS DE HOBBY CONSOLAS

# No te pierdas el capítulo central de la trilogía de Drácula

C*astlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* es el debut de la mítica saga en las pantallas de Nintendo 3DS, y lleva en desarrollo desde finales de 2010. El estudio Mercury Steam, el más reputado de cuantos hay en nuestro país, ha sido el encargado de adaptar la saga a 3DS y, por lo que hemos visto, no lo ha podido hacer mejor. *Mirror of Fate* es uno de los juegos con mayores valores de producción de Nintendo 3DS. No en vano, explota todos los recursos a su alcance, como la traslación portátil que es del, en su día, sorprendente *Lords of Shadow*. Según Enric Álvarez, director del estudio, "*Mirror of Fate* pone la consola muy al límite de lo que es capaz de hacer simultáneamente: gráficos, voces, música tremenda... se le ha sacado todo el partido posible a 3DS".



Hemos continuado nuestra propia reinvención"

Enric Álvarez. *Mercury Steam*

El director está muy satisfecho con el acabado técnico: "La versión portátil del Mercury Engine luce preciosa. Nos propusimos que la sensación del usuario al entrar en *Mirror of Fate* fuera como revivir la ya vista en *Lords of Shadow*". La duración ronda 10-15 horas, y se va hasta las 20 horas a poco que nos guste explorar. Y el apartado musical, a cargo del reputado Óscar Araujo, tiene unas dimensiones épicas.





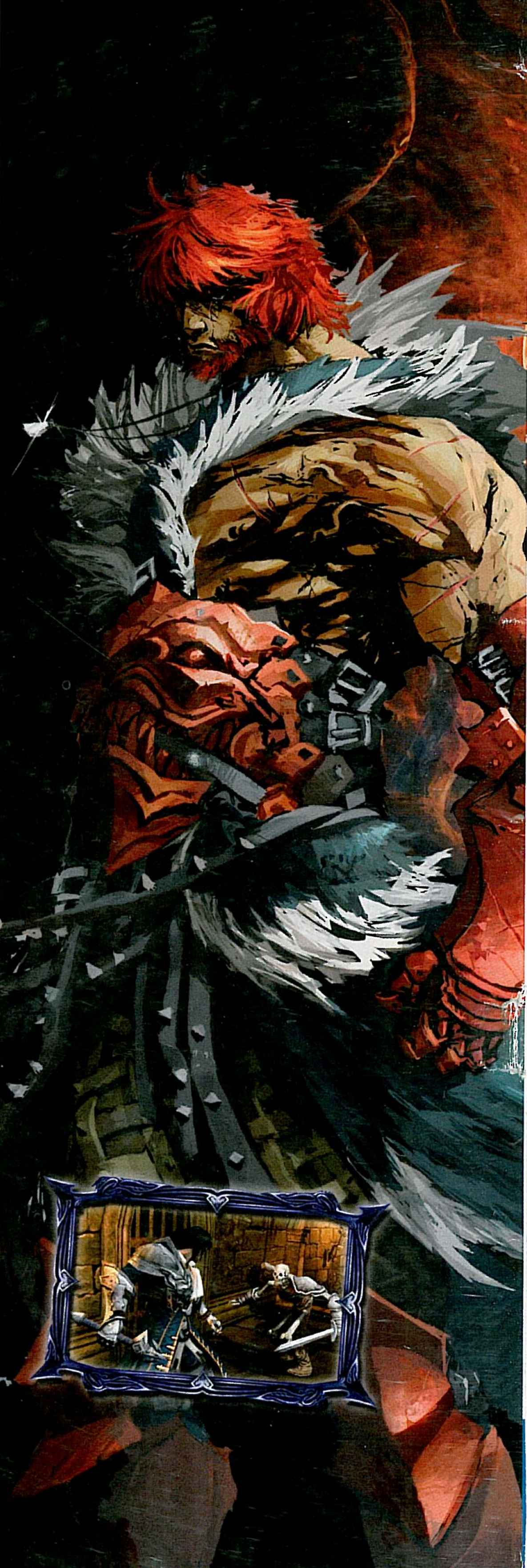
## La saga inmortal renovada

Una de las primeras decisiones de Mercury Steam fue desmarcarse, en materia argumental, de las anteriores entregas. *Lords of Shadow* narraba la historia de Gabriel Belmont, miembro de la Hermandad de la Luz que acabaría corrompido y devenido en el Príncipe de las Tinieblas. Ahí entra en escena *Mirror of Fate*. El título pone al jugador en la piel de los cuatro miembros del clan Belmont.



## Un sistema de combate inteligente

Según Enric siempre hay varias opciones: "Si se te agota la magia, puedes recurrir al bloqueo sincronizado y, si no, a la esquiva. Los niveles de dificultad elevados pueden ser estresantes, porque te obligan a pensar, y a pensar rápido. No vale lanzarse ciegamente contra un enemigo a machacar el botón de ataque, porque, si lo haces, vas a salir trasquilado". Del mismo modo, a la hora de explorar, "cada personaje puede llegar a ciertas zonas de forma distinta".






KONAMI mercurysteam


Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
"UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS QUE SE HAN ELABORADO JAMÁS EN ESPAÑA"
HOBBY CONSOLAS
LLeva tu Nintendo 3DS al límite
El apartado técnico de *Mirror of Fate* se postula como uno de los más exquisitos que haya visto 3DS en sus dos años de vida. El efecto 3D, combinado con el desarrollo de "scroll" lateral en 2D, las cinemáticas con estilo de dibujos animados o la épica banda sonora, auguran un título preciosista que nos dejará embobados ante la pantalla.
NINTENDO 3DS
EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS
SI ERES
GAMER
NO TE PUEDES PERDER
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
Kid Icarus UPRISING
FIRE EMBLEM AWAKENING
EL PROFESOR LAYTON y la máscara de los prodigios
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D
RESIDENT EVIL REVELATIONS
Y ADEMÁS:
VIRTUE'S LAST REWARD
PROJECT X ZONE
SHIN MEGAMI TENSEI
LUIGI'S MANSION 2
Y MUCHOS MÁS

# EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

## Carta desde el pasado

Cuando leáis estas líneas sabréis más de PS4 que yo. Y es que para entonces el 20 de febrero ya habrá pasado y la "macropresentación" mundial en Nueva York (a la que hemos sido invitados, por supuesto), ya se habrá celebrado. Por desgracia, no antes de mandar este número a imprenta...

**Por suerte para vosotros en www.hobbyconsolas.com** tendréis toda la información pertinente y muy probablemente yo ya habré escrito un post con mis sensaciones al respecto. Ya habré valorado si me parece que se dijo mucho o poco, qué es lo que más me gusta y qué es lo que menos me gusta. Pero ahora no puedo. Todavía no puedo. Me comen los nervios imaginándome qué sabréis y qué no... Y, claro, especular en estas condiciones se me hace un poco extraño. Es un peculiar viaje en el tiempo: esta es una carta abierta desde el pasado. Aunque sí que me atrevo a afirmar algo: antes de un mes seguro que ya estamos hablando de franquicias de éxito que anuncian su nueva entrega para PS4 (o como finalmente se llame el aparatito).

**Pero permitidme que me ciña al presente.** Al deslumbrante presente de PS3. En este número de PlayManía vais a encontrar un reportaje donde repasamos los 10 juegos exclusivos de PS3 para este año. 10 juegos que sólo podréis disfrutar en la consola de Sony y que vais a desear jugar en cuanto los veáis. Porque hay de todo y para todos los gustos, con una filosofía clara: gustar y sorprender. Sólo esos 10 juegos ya serían suficientes para tenernos una buena temporada pegados al mando, pero habría que sumar, además, los multiplaforma, tipo *Tomb Raider*, *BioShock Infinite* o *Dead Space 3* (del que también veréis un análisis más adelante).

**En cuanto a PS Vita, que cumple un añito,** además de ayudarle a soplar la vela, vamos a darle un empujoncito, que se lo merece. Y por eso hemos elaborado otro reportaje donde os mostramos todos los juegos que están en preparación para la portátil, que no son pocos. Y es que nosotros tenemos debilidad por PS Vita, porque nos parece una máquina con tantas posibilidades que asusta. Y seguro que este, su segundo año, es el año del despegue definitivo. Los juegos de esta segunda oleada son de lo más prometedores, no os los perdáis.

**Y ya que seguís por aquí,** no me resisto a volver al futuro, vuestro pasado, e imaginarme qué habrá dicho y qué no. ¿Sabremos si la consola saldrá este año? Yo creo que será para 2014. ¿Sabremos el precio? Se habla de menos de 400 euros, ojalá. ¿Sabremos qué hay de verdad en eso que se dice de que habrá que jugar conectado sí o sí? Yo deseo que no. También es posible que no se haya dicho nada de todo esto, que sólo se hayan enseñado unas cuantas demos técnicas y se haya dicho que va a ser la caña. Vosotros, en el futuro, lo sabéis ya...

## » DIARIO DE LA REDACCIÓN...

**Este mes nos ha dado tiempo...** A especular mucho, mucho sobre lo del día 20, a preparar ese viaje a Nueva York y a cerrar este número, claro.



Borja estuvo jugando a *Killzone Mercenary* y *Tearaway* y entrevistó a sus creadores. Podéis ver la entrevista en www.hobbyconsolas.com



Nos han invadido los aliens, que como son muy vengativos, han ido a por Sonia, que hace años se hacía llamar Teniente Ripley...



Como Chris Balestra (Naughty Dog) está "enfadado" con nosotros desde lo de *Uncharted 3*, mandamos a Rafa, de Hobby Consolas, a ver *The Last of Us* de "infiltrado"...

## Lo que nos habéis dicho...

### Observadores



**Miguel Hormachea**
Os juro que he escuchado una canción de la banda sonora de *Assassin's Creed* de fondo en "Hermano Mayor"

### Exagerados terribles



**Pablo Alconchel**
¡¡¡¿Porque en el mundo *GTA V* no existen los niños por la ciudad?!!! Es un fallo terrible, en *Assassin's Creed III* por lo menos salen algunos....

### Chistosos



**Cristopher Brukkner**
¿Sabéis cual es el colmo de los colmos? Que justo cuando se sabe todos los trucos de una consola anuncien otra.

### Negativos



**Saku Tsuki**
El 20 es mi cumple... y sigue sin hacerme gracia que vayan a anunciar algo sobre la nueva PS4...

### No sin mi play



**Santiago Martínez**
Si se me avería el coche, me da igual. Si se me avería el frigo, me da igual, si se avería el ascensor, me da igual. Si se me avería la play...¡¡¡Me va dar algo!!!

### Nos reiremos todos



**Amibola**
Con todo lo que se está diciendo sobre la presentación esa de Sony del día 20... Lo que me voy a reír como al final no se presente PS4. ¿Os imagináis que es un PS Vita Go! o un PS Move 2?... ¡Menudas risas!

18
www.pegi.info

# GOD OF WAR ASCENSION™

# 13·03·2013

¡RESÉRVALO YA!
Y LLÉVATE
GRATIS*
90 DÍAS DE





PlayStation®Plus



PS Plus dispone de más de 65 juegos al año**.



Consigue los mejores descuentos en Playstation®Store.



Accede a Betas, Demos y contenido exclusivo.



Tu consola y tus juegos actualizados automáticamente.



Hasta 2Gb de espacio en la nube.

** La suscripción regalada es de 90 días.




## EL ORIGEN DE LA VENGANZA









PlayStation® Network

# SUMARIO #171





REPORTAJE

PÁGINA 22

» **10 juegos exclusivos de PS3.** Puede que la nueva generación esté a la vuelta de la esquina, pero lo cierto es que con estos títulos, PS4 puede esperar...



NOVEDAD

PÁGINA 36

» **Metal Gear Rising: Revengeance.** Raiden vuelve a PS3 con un torbellino de acción y destrucción.

COMPARATIVA

PÁGINA 52

» **Juegos de Terror.** *Silent Hill, Resident Evil, Dead Space*... las sagas y juegos más terroríficos, frente a frente.

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA

**GOD OF WAR ASCENSION**

Viajamos a California para probar la nueva aventura de Kratos ¡y te lo contamos todo!


» ACTUALIDAD ............ 08
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

» AGENDA ............ 13
Todos los juegos, películas y eventos que no te debes perder.

» REPORTAJES ............ 16
Los mejores de 2012 ............ 16
God of War Ascension ............ 18
10 juegos exclusivos de PS3 ............ 22
Segundo asalto a PS Vita ............ 58

» NOVEDADES ............ 35
Metal Gear Rising: Revengeance • PS3 ............ 36
Aliens Colonial Marines • PS3 ............ 40
Dead Space 3 • PS3 ............ 44
Hitman HD Trilogy • PS3 ............ 48
The Cave • PS3 ............ 49
Earth Defense Force 2017 Portable • PS VITA ............ 50
Let's Fish! Hooked On • PS VITA ............ 51

» COMPARATIVA ............ 52
Juegos de Terror

» CONSULTORIO ............ 66
Resolvemos todas vuestras dudas más frecuentes... ¡incluidas las técnicas!

» PS STORE ............ 70
Repasamos toda la actualidad de la tienda digital: demos, complementos...

» GUÍA DE COMPRAS ... 74
Los mejores juegos del catálogo de PS3 y Vita, comentados y puntuados.


## » TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


- Aliens Colonial Marines ............ 40, 53
- Amy ............ 53
- Beyond Two Souls ............ 26
- Deadpool ............ 12
- Dead Or Alive 5 Plus ............ 61
- Dead Space 3 ............ 44, 54
- Dead Space ............ 54
- Deadly Premonition Director's Cut ............ 33
- Dragon's Dogma Dark Arisen ............ 11
- Dust 514 ............ 27
- Earth Defense Force 2017 Portable ............ 50
- God Eater 2 ............ 65
- God of War Ascensión ............ 18, 34
- GRID 2 ............ 10
- Guacamelee! ............ 63
- Hitman HD Collection ............ 48
- Killzone Mercenary ............ 57
- Let's Fish! Hooked On ............ 51
- Metal Gear Rising: Revengeance ............ 36
- Moto GP 13 ............ 64
- Muramasa Rebirth ............ 63
- Ninja Gaiden Sigma 2 Plus ............ 61
- Oddworld Munch's Oddysee ............ 63
- Oddworld: Abe's Oddysee New 'N' Tasty ............ 61
- Puppeteer ............ 28
- Ragnarok Odyssey ............ 64
- Ratchet & Clank: Q Force ............ 61
- Rayman Legends ............ 11
- Resident Evil 6 ............ 55
- Resident Evil Code: Veronica X ............ 55
- Resident Evil Revelations ............ 8
- Rocketbird Hardboiled Chicken ............ 63
- Samurai & Dragons ............ 65
- Senran Kagura Shinovi ............ 65
- Silent Hill Downpour ............ 56
- Silent Hill HD Collection ............ 56
- Sly Cooper Ladrones en el Tiempo ............ 31
- Soul Sacrifice ............ 62
- Tales Of Hearts R ............ 65
- Tales of Xillia ............ 29
- Tearaway ............ 60
- The Cave ............ 49
- The Last of Us ............ 24
- The Witcher 3 Wild Hunt ............ 10
- Until Dawn ............ 30
- Yakuza 5 ............ 32
- Ys Celceta No Jukai ............ 65

MILLA JOVOVICH

# RESIDENT EVIL: VENGANZA

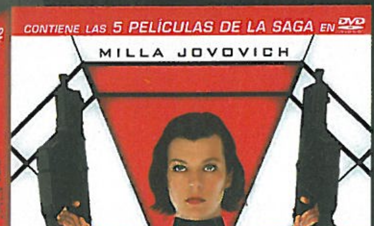
¡VER TRAILER!

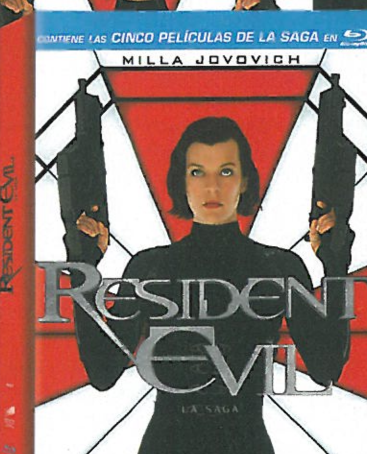


TAMBIÉN DISPONIBLE LA SAGA COMPLETA DE RESIDENT EVIL

EN  Y 

INCLUYE LAS 5 PELÍCULAS






DISPONIBLE EL 26 DE FEBRERO EN

 -  - Blu-ray 3D

Y PLATAFORMAS DIGITALES








Revelations es el regreso de Resident Evil al Survival Horror más clásico. Su trama se desarrolla en el Queen Zenobia, un crucero "fantasma" perdido en el océano.

RESIDENT EVIL REVELATIONS | PS3 | CAPCOM | 24 DE MAYO

# ¿Un *Resident* "como los de antes" en PS3?

## CAPCOM CONFIRMA PARA **MAYO** LA ADAPTACIÓN A PS3 DE *REVELATIONS*, EL SURVIVAL HORROR DE 3DS

**S**e llevaba rumoreando mucho tiempo, pero ya es una realidad: el próximo 24 de mayo podremos disfrutar en PS3, con gráficos en alta definición y otras muchas novedades, del último Survival Horror "puro" de la saga *RE: Revelations.* Esta entrega nos pone en la piel de Jill Valentine y su compañero Parker, quienes buscan al equipo formado por Chris Redfield y Jessica Sherawat en su último paradero conocido, el Queen Zenobia, un enorme crucero perdido en mitad del océano que podría estar ligado con una nueva amenaza bioquímica.

Y si eres de los que no disfrutaste con *RE6*, te encantará oír que *Revelations* sí sigue el esquema clásico de la saga, con un escenario que recorreremos múltiples veces para recoger los ítems que necesitemos para resolver puzzles y poder avanzar o una frecuente sensación de escasez de munición. Todo ello regado, por supuesto, con nuevas mutaciones, nuevos enemigos finales, opciones como equipar habilidades (recoger más munición de los enemigos caídos, sufrir menos daño...), mejorar las armas con piezas o un nuevo modo Asalto que viene a ser el modo horda de otros títulos. Y, claro está, tampoco faltan otros personajes controlables, sustos, tensión y claustrofobia, esta vez incluso debajo del agua. Pues bien, todo esto se ha revisado y ampliado para que la experiencia en PS3 sea muy superior. Para empezar, todos los elementos gráficos se han pasado a alta definición, por lo que lucirá mucho mejor que en la pantalla de 3DS (algo que tampoco era muy difícil, la verdad). Además, se ha añadido sonido surround para que la experiencia sea más agobiante, opciones online para jugar el modo Asalto de forma cooperativa con un amigo, un nuevo tipo de enemigo, posiciones aleatorias para todas las criaturas, un nuevo nivel de dificultad "Infernal" que pondrá las cosas aún más difíciles, nuevos trajes, habilidades y piezas e incluso un nuevo personaje, Hunk, que muchos recordarán de *RE2*. Y aún hay más: integración con residentevil.net, tiempos de carga más reducidos aunque, eso sí, no tendrá modo 3-D. Tampoco se ha confirmado si el control apostará más por el estilo de *Resident Evil 6* o el de anteriores entregas, ni si será compatible con PS Move, aunque todo apunta a que no. Y ahora llegamos a "la parte mala". El juego llegará en 3 meses, en formato físico, por el precio de 49,95 €, un precio que se nos antoja algo elevado para un juego que, realmente, tiene más de un año.

Nuevos trajes, piezas, habilidades... o el regreso de Hunk como personaje jugable son algunas de sus novedades.

El modo Asalto también tendrá novedades, como poder jugar con un amigo de forma cooperativa.

Sustos, enemigos finales... *Revelations* apuesta por una vuelta a los orígenes de la saga.

*Revelations* añadirá este nuevo tipo de enemigo, posiciones aleatorias para las criaturas, menos tiempos de carga...

## EL TERMÓMETRO



### SUBEN

### EL IMPRESIONANTE *THE LAST OF US*

Tras haberlo probado sólo podemos decir que estamos ante uno de los juegos imprescindibles del catálogo de PS3. Según los rumores, todo apunta a que se ha retrasado a junio...

### LOS RUMORES PRE-ESTRENO DE PS4

Que si *Killzone 4* será juego de lanzamiento, llegará con los servicios "BigFest" (el sustituto de Home) y "Panopticon" (aglutinará vídeo, juego, contenido creado por el usuario...).

### EL CATÁLOGO DE PS VITA, PARTE 2

Tras ver y jugar *Killzone Mercenary* y *Tearaway*, sólo podemos decir que la portátil aún tiene mucho que decir. Y eso que sólo son dos títulos de los que hay a la vuelta de la esquina...

### BAJAN

### VITA Y LOS JUEGOS EN FORMATO FÍSICO

Cada vez más lanzamientos de la portátil llegan sólo en formato digital, una tendencia que no parece que vaya a cambiar: Ragnarok Odysssey, *Earth Defense Force 2017 Portable*...

### NOS QUEDAMOS SIN *DARKSIDERS 3*...

Tras el "despiece" de THQ, el equipo humano de Vigil Games ha sido comprados por Crytek, quien ya ha dicho que *Darksiders 3* no encaja en su estrategia. ¿Será el fin de la saga?

### LAS EDICIONES "AHORA SÍ, AHORA NO"

Konami anunció con nota de prensa que tendríamos la edición limitada de *Metal Gear Rising* en España, la que incluye una figura PlayArts Kai de Raiden. Pues bien, sin rectificar, nos hemos enterado que una web inglesa de venta online con "mala prensa" se ha hecho con la exclusiva para Europa. No lo entendemos.



# ÚLTIMA HORA

ANUNCIO PS4

## PLAYSTATION 4 YA ES UNA REALIDAD

El 20 de febrero **Sony presentó en Nueva York lo que será su próxima generación de consolas**... Aunque debido a la fecha de cierre aún no sabemos "ná de ná". Nosotros asistiremos al evento y **os contaremos todo lo que allí se diga: información técnica, primeros juegos**... ¿Serán ciertos los rumores sobre los servicios registrados por Sony, como **BigFest** (sustituto de Home) o **Panopticon** (un nuevo servicio multimedia)? El mes que viene, todo eso y mucho más...




ANUNCIO

## JUST CAUSE 3 PODRÍA ESTAR EN CAMINO...

Christofer Sundberg, **el fundador de Avalanche Studios**, ha dejado caer vía Twitter que este año preparan grandes juegos... junto a esta misteriosa imagen. **No han confirmado que sea un juego "Next Gen"**, ni que sea *Just Cause 3* o **el juego de "Mad Max"**, del que se lleva rumoreando cierto tiempo que podría estar siendo desarrollado por Avalanche. Esperamos saber más en breve...



EDICIÓN ESPECIAL

## DOS EDICIONES DE THE LAST OF US

El **14 de junio** llegará *The Last of Us* en dos ediciones especiales (**Joel Edition** y **Ellie Edition**) que contienen lo mismo (**libro de arte, cómic, descarga digital de la BSO**, contenidos descargables para el multijugador...), pero cada edición tiene una **caja, póster, pegatina** para el **Dual Shock 3** y traje para *LittleBigPlanet* dedicado a su personaje.




GRID 2 | PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 31 DE MAYO

Play ¡Nuevas imágenes!

# GRID 2, en la ruta correcta para ser el simulador más realista

Han pasado casi 5 años desde que el primer *GRID* se lanzó en PS3, tiempo en el que Codemasters ha refinado y adaptado su motor gráfico para albergar la secuela que ellos querían hacer. Así, *GRID 2* ha nacido con la intención de convertirse el simulador más realista e inmersivo de cuantos han salido en PS3, por lo que buscará ese impacto en todos los apartados. Empezando por el control, que quiere transmitir sensaciones aún más diferenciadas y con muchos más matices a los propios coches, que todos serán modelos reales y se dividirán en 4 categorías (de potencia ascendente, estando en la última bestias como el Pagani Huayra). Y por supuesto también en lo tocante a los entornos donde competiremos, que reproducirán las calles de urbes como Chicago o París, o circuitos de competición como Yas Marina, en Abu Dhabi. En estos entornos encontraremos 3 variantes de competición: carreras urbanas, carreras en circuitos reales de competición y una novedad: carreras en carreteras como, por ejemplo, un tramo de autopistas de California. También ofrecerá modo multijugador, de nuevo integrados en Racenet, y promete ser una experiencia más social y abierta, aunque aún es pronto para dar detalles. La cosa pinta bien...



*GRID 2* contará con vehículos, circuitos y ciudades reales, donde podremos competir en varias modalidades, carreras por autopista incluida.



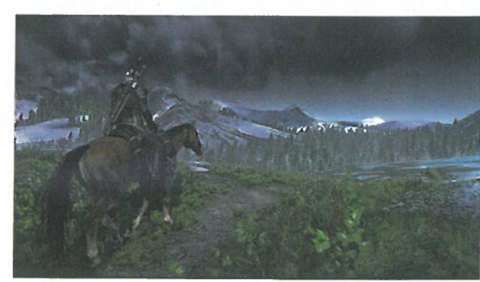
Modelos como el Pagani Huayra o el Koenigsegg Agera R estarán en *GRID 2*.

THE WITCHER 3 WILD HUNT | PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | 2014

Play ¡Nuevos datos!

# ¿Veremos a Geralt de Rivia y la saga *The Witcher* en PS4?

La saga *The Witcher* ha conseguido esquivar, hasta ahora, su lanzamiento en una consola de Sony pese a su contrastada calidad. Y con la tercera entrega, las cosas podrían cambiar ya que CD Projekt ha confirmado que saldrá en las consolas "next gen" más potentes, entre las que estará PS4. Según sus creadores el juego promete ser un salto adelante en el género, con algunas virtudes como libertad total para elegir cómo jugamos (podremos hasta pasar de la historia), un gigantesco mundo abierto (un 20% más grande que *Skyrim*), muchas tareas opcionales para realizar, enormes árboles de evolución de habilidades (esgrima, alquimia...). Promete.



*The Witcher 3* será un juego de rol inmenso, con más de 100 horas de diálogos, una enorme libertad y mucho para hacer.

Play ¡Nuevos datos!

RAYMAN LEGENDS | PS3 | UBISOFT | PLATAFORMAS | SEPTIEMBRE

# Rayman vuelve a saltar en PS3 en septiembre

*Rayman Legends* iba a lanzarse este mes de febrero en exclusiva para Wii U, pero Ubisoft ha optado por retrasarlo a septiembre y hacerlo multiplataforma, por lo que saldrá en PS3. Así, nos encontraremos con un título que seguirá la línea de *Origins*, muy artístico y colorista, que además tendrá opciones para jugar en cooperativo y un total de 3 personajes diferentes. Un título que deben seguir muy de cerca los amantes de los plataformas.



*Rayman Legends* apostará por un estilo artístico similar al de *Origins*, e incluso contará con opciones de juego cooperativo.



Play ¡Nuevos datos!

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN | PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 26 DE ABRIL

# *Dragon's Dogma* vuelve mejorado y ampliado...

Capcom ha escuchado a sus fans y relanzará, el próximo 26 de abril, su divertido juego de rol y acción *Dragon's Dogma*, con el subtítulo *Dark Arisen*. Así, junto al juego original completo encontraremos un montón de novedades, como un nuevo escenario, la isla maldita de Bitterblack, que ofrecerá un enorme mundo subterráneo plagado de duros enemigos, muchos de los cuales serán nuevos. Tampoco faltarán añadidos de otro tipo, desde nuevos peones, armaduras, armas o habilidades a mejoras de todo tipo, como la opción viaje rápido entre los escenarios ya visitados, mejoras en el interfaz, opciones para tasar los objetos creados... Y si jugaste al *DD* original, podrás recuperar tus personajes y obtendrás otras ventajas. Y todo por 29,99 €.

25 nuevas criaturas, más de 100 armas y protecciones nuevas o un nuevo escenario son algunas de sus novedades.



# EN POCAS PALABRAS

RETRASO

## *GTA V*, EL 17 DE SEPTIEMBRE

Lo esperábamos para esta primavera, pero **Rockstar** ha decidido retrasar su esperadísimo ***GTA V*** hasta el **17 de septiembre**. La propia compañía ha salido al paso de los rumores que lo relacionaban con las **consolas de nueva generación** para aclarar que, simplemente, lo retrasan **"para mejorar el juego y conseguir que sea todo lo bueno que debe ser"**. Si es por ese motivo, nos parece muy bien.




CIERRE

## THQ CIERRA SUS PUERTAS

Y han **vendido sus principales franquicias** y algunos de sus estudios. **Sega** se queda con **Relic. Ubisoft** compra ***South Park*** y **THQ Montreal. Koch Media** se hace con la licencia de ***Metro*** y con **Volition** (autores de los *Saint's Row* y *Red Faction*). **Take2** ha hecho lo propio con el todavía sin anunciar ***Evolve*** (el proyecto de los creadores de *Left4Dead*) y los juegos de la **WWE** seguirán saliendo bajo su sello. Y **Crytek** se queda con ***Homefront*** y convierte **Vigil** en **Crytek USA**. Pero parece que los alemanes no ven claro un ***Darksiders III***...

REMAKE HD

## ¿UN *REMAKE* DE *FLASHBACK*?

**VectorCell**, autores del fallido ***Amy***, podrían estar preparando un **"remake" HD** del mítico ***Flashback***, una inolvidable aventura en 2D que salió en **Amiga, MS-DOS, Megadrive, Super Nintendo** y otras plataformas, y cuya secuela, ***Fade to Black***, llegó en 1995 a PC y PSone. Su primera imagen es muy, muy reconocible.



ANUNCIO

## SUDARÁS CON LO NUEVO DE SUDA

Y que ***Killer is Dead***, la nueva y explosiva **aventura de acción** del siempre interesante **Suda 51** llegará aquí con los calores veraniegos. Buena época para despedazar cyborgs con nuestro brazo biónico, ¿no creéis?

RUMOR

## UN NUEVO *SONIC* LLEGARÁ A PS4

Ya sabíamos que **Sega** tenía un nuevo **Sonic** entre manos. Y parece que la nueva entrega del erizo azul será ni más ni menos que ***Sonic Adventure 3***. Los rumores apuntan a una **presentación a finales de este mes**, lo que nos hace pensar en si será uno de los **títulos de lanzamiento para PS4**. Eso sí, parece claro que también **habría versión para PS3**.

LANZAMIENTO

## MÁS COLORES PARA PS3

Si el mes pasado os contábamos que **Sony** lanzaba en **España** la version **"White" de PS3 UltraSlim,** poco después nos enteramos de que también podrán a la venta las correspondientes versiones en **rojo y azul** con el disco duro de **500 GB y a 309€**. Los dos modelos ya están disponibles en todas las tiendas.



RUMOR

## *MIRROR OF FATE*, ¿RUMBO A PS3?

**Dave Cox**, el productor de la saga *Castlevania*, dejó caer en Twitter que **todos los materiales gráficos del nuevo *Castlevania* portátil de 3DS se han realizado en HD**, por lo que, llegado el caso (y pasada la exclusividad, suponemos) podrían **adaptarlo a otras consolas, como PS3 rápidamente**. Pero aún no hay planes...

MERCHANDISING

## RELOJES PARA LOS MÁS FANS

**EA** pone a la venta el **"reloj oficial"** de ***Dead Space 3***. Su precio es de **265 dólares** y tiene una tirada limitada de **500 unidades**. Pero a nosotros nos gusta más el de ***Metal Gear Rising: Revengeance***, a cargo de **Seiko** en colaboración con el ilustrador de los *MGS* **Yoji Shinkawa**. Sólo han fabricado **1000 unidades** y cuestan 36.750 yenes **(unos 345 euros)**.





Play ¡Nuevos Datos!




### ... podría haber un nuevo *Legacy of Kain* en camino

Square Enix ha registrado el dominio www.warfornosgoth.com. Nosgoth es el mundo en el que transcurre la saga *Legacy of Kain*. Como en Crystal Dynamics han terminado ya su *Tomb Raider*, nos cuadraría mucho que se pusieran con un nuevo *Soul Reaver*.

### ... *Beyond Good & Evil 2* saldrá el año que viene.

Según una conocida tienda Online, el nuevo juego diseñado por Michel Ancel saldrá el 22 de marzo de 2014 para las consolas actuales y también para las próximas.

### ... *Final Fantasy versus XIII*, directamente a PS4.

Otro que no acaba de salir es *FFXIII Versus XIII*. Pues los últimos rumores afirman que Square Enix quiere convertirlo en una de sus primeras superproducciones para PS4.

### ... Gearbox prepara dos *Brother in Arms*.

Aparte de *Furious 4*, en Gearbox piensan en otro *Brothers in Arms* más "clásico". A ver si les salen mejor que *Aliens Colonial Marines*.

### ... *Ninja Gaiden 3 Razor's Edge* llega seguro a PS3.

En principio iba a ser exclusivo de Wii U, pero esta versión ampliada y mejorada de *Ninja Gaiden 3* saldrá en PS3 el 5 de abril .





■ *Deadpool* será un juego de acción en tercera persona hecho a la medida de este mercenario bocazas y desequilibrado.

DEADPOOL: THE VIDEOGAME | PS3 | ACTIVISION | ACCIÓN | VERANO

# El mercenario más bocazas de Marvel llegará este verano

Puede que no sea el personaje más conocido de la factoría Marvel, pero este desequilibrado mercenario que viste de rojo y negro y que se hace llamar Deadpool (o Masacre en algunas ediciones españolas) va a protagonizar su propio videojuego de la mano de High Moon Studios (autores de los últimos *Transformers*). *Deadpool* será un juego de acción en tercera persona tan loco como su protagonista. Alternaremos pistolas y katanas en un desenfrenado torrente de acción en el que el popularmente conocido como "mercenario bocazas" podrá aprender nuevos combos de ataque y manejar otras armas, como una "impaciente" o un martillaco. Al igual que en el cómic, contaremos con el factor curativo (como el de Lobezno) que hará que nos recuperemos de las heridas recibidas de forma automática. Y haciendo honor a su apodo, mientras repartimos "estopa" disfrutaremos de la descacharrante incontinencia verbal de este antihéroe, con mucho humor negro y rompiendo contantemente la llamada "cuarta pared" (es decir, que el personaje frecuentemente se dirigirá hacia nosotros, los jugadores). Otros personajes de Marvel como Cable, Dominó o Míster Siniestro aparecerán en una historia firmada por Daniel Way (uno de los principales guionistas de sus cómics) y que promete estar a la altura. Lo veremos este verano. ◘

■ *Deadpool* alternará sus pistolas con sus katanas en un desarrollo que promete ser frenético. Al avanzar, aprenderemos nuevos combos.

■ Como en los cómics, el humor será uno de sus pilares. Deadpool no cerrará la boca ni un segundo y entre pelea y pelea hará sus patochadas.

## [EL QUIOSCO]

### REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

#### MONSTER HUNTER 3: LAS BESTIAS DOMINAN NINTENDO

Espectacular **reportaje** sobre el mejor ***Monster Hunter*** de la historia, que llega a **3DS** y **Wii U**. Además, todo sobre *LEGO City Undercover*, **los 20 juegos** que harán de Wii U la consola del año y el análisis de ***Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate***. Y, como guinda, todo lo que debes saber para sobrevivir en **Zombi U**. ◘

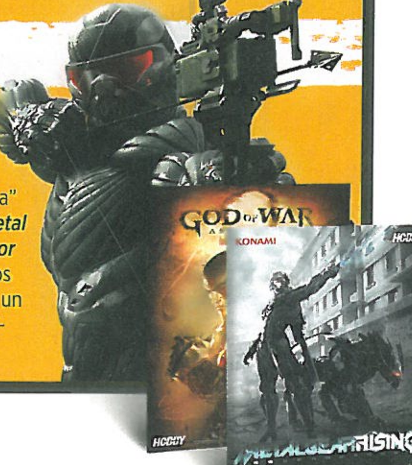



### HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » YA A LA VENTA

#### ANÁLISIS EXCLUSIVO DE CRYSIS 3

Han probado a fondo el **shooter de Crytek**, un juego con un nivel técnico que "se asoma" a la nueva generación. Analizan también ***Metal Gear Rising Revengeance, Castlevania Mirror of Fate*** y ***Dead Space 3***. Además, repasan los mejores juegos de terror espacial y regalan un **espectacular póster doble** de *Metal Gear Rising* y *God of War Ascension*. ◘



# Agenda PlayStation

## DEL 21 DE FEBRERO AL 22 DE MARZO

**Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.**

**21 DE FEBRERO** JUEVES
- Crysis 3 · PS3 — RECOMENDADO
- Metal Gear Rising Revengeance · PS3 — RECOMENDADO

**22 DE FEBRERO** VIERNES
- Frankenweenie · Combo Blu-ray 3D + 2D

**26 DE FEBRERO** MARTES
- Resident Evil: Venganza · Blu-ray
- Resident Evil Pack: La Saga · Blu-ray

**27 DE FEBRERO** MIÉRCOLES
- Bond 50 Aniversario Colección Completa · Blu-ray
- Skyfall · Blu-ray

**1 DE MARZO** VIERNES
- LittleBigPlanet 2 (Extras Edition) · PS3

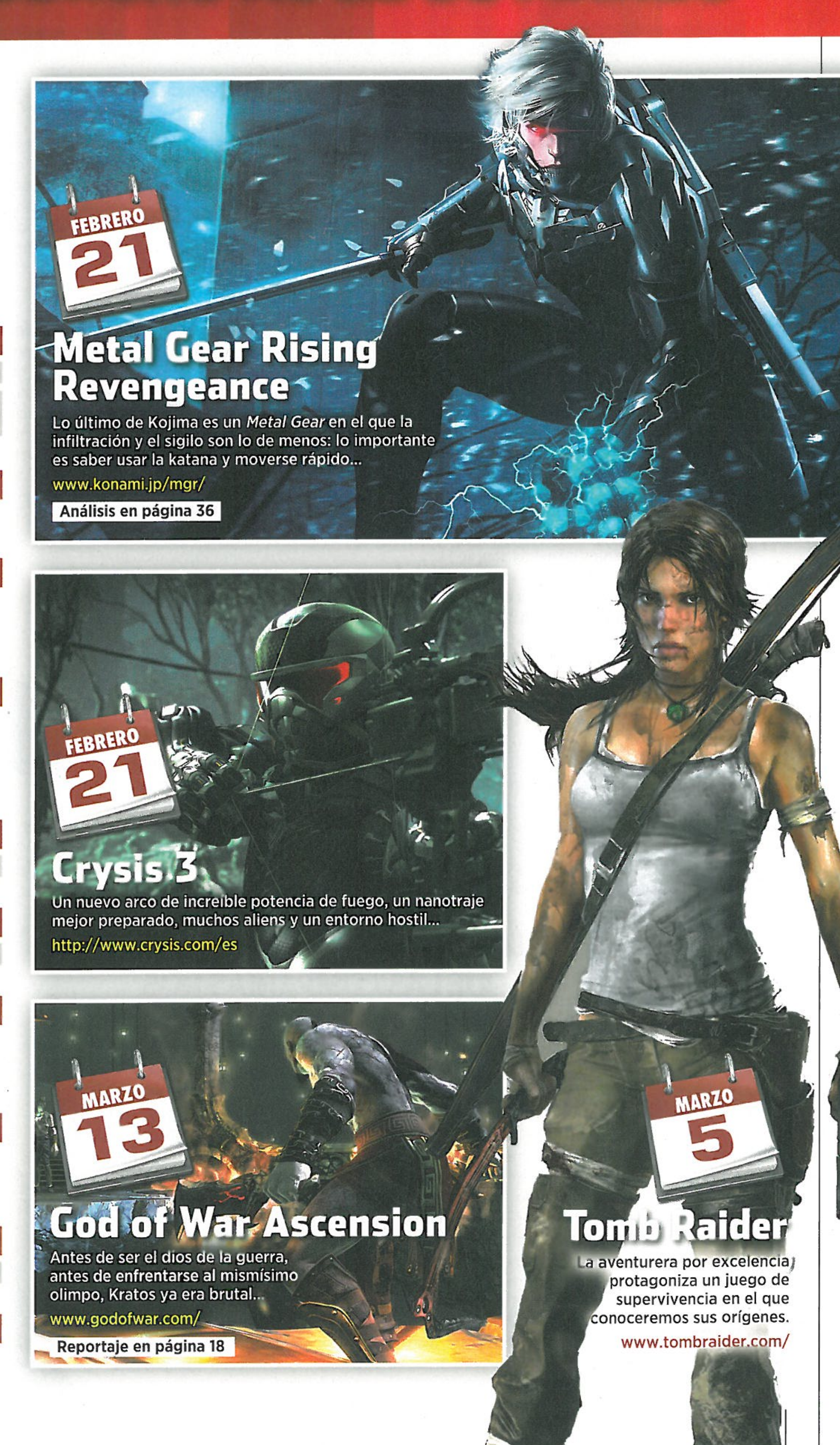
**5 DE MARZO** MARTES
- Tomb Raider · PS3 — RECOMENDADO

**6 DE MARZO** MIÉRCOLES
- Battleship · Blu-ray
- Misión Imposible 4 · Blu-ray

**8 DE MARZO** JUEVES
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 · PS3

**13 DE MARZO** MIÉRCOLES
- God of War Ascension · PS3 — RECOMENDADO

**15 DE MARZO** VIERNES
- Sniper Ghost Warrior 2 · PS3




### Metal Gear Rising Revengeance

Lo último de Kojima es un *Metal Gear* en el que la infiltración y el sigilo son lo de menos: lo importante es saber usar la katana y moverse rápido...

www.konami.jp/mgr/

Análisis en página 36

### Crysis 3

Un nuevo arco de increíble potencia de fuego, un nanotraje mejor preparado, muchos aliens y un entorno hostil...

http://www.crysis.com/es

### God of War Ascension

Antes de ser el dios de la guerra, antes de enfrentarse al mismísimo olimpo, Kratos ya era brutal...

www.godofwar.com/

Reportaje en página 18

### Tomb Raider

La aventurera por excelencia protagoniza un juego de supervivencia en el que conoceremos sus orígenes.

www.tombraider.com/

# Afán de exhibicionismo



Daniel Acal
@daniacal

En el momento de escribir estas líneas tengo delante la portada de nuestra web, www.hobbyconsolas.com y uno de sus contenidos destacados lleva el siguiente titular: "30 minutos de *God of War Ascension*". Sí, habéis leído bien. Casi dos meses antes de su lanzamiento Sony nos muestra la primera media hora de uno de sus juegos más esperados del año. O mejor dicho, nos destripa. ¿Qué necesidad hay de "reventarnos" a los jugadores cómo es la lucha contra la Mantícora en los primeros compases del juego? Y más cuando ese mismo día había liberado otros contenidos similares, como otro vídeo en el que se muestra el "making of" de ese primer enemigo final, que incluye parte de "gameplay" pero sin "spoilear" de forma tan salvaje. En mi opinión, este último vídeo cumple perfectamente con el objetivo de ponernos los dientes largos. ¿De verdad era necesario enseñar tanto? ¿Por qué ese afán de exhibicionismo?

**De un tiempo a esta parte he observado esta tendencia** con bastante curiosidad. Como si fueran "youtubers", las compañías cada vez son más dadas a mostrar largos y detallados "gameplays", pero de juegos que aún no han salido a la venta (muchas veces incluso niveles enteros). Ejemplos de esto los podemos encontrar prácticamente todos los días, pero me quedo con el que señaló en su momento mi compañero Alberto Lloret en su cuenta de twitter. En total, Capcom mostró "gameplays exclusivos" de cerca de 9 niveles de su *Devil May Cry* (el juego tiene 20), como si Dante o Ninja Theory tuviesen algo que demostrar a estas alturas de la película...

**UNA COSA ES ALIMENTAR NUESTRO "HYPE" Y OTRA QUE LAS COMPAÑÍAS NOS DESTRIPEN EL JUEGO ANTES DE QUE SALGA.**

**A ver, yo entiendo que con estos vídeos la intención** de las compañías es decirnos: "¡Eh chavales, mirad cómo mola nuestro juego!". Y alimentar así nuestro "hype" y las ganas de tenerlo desde el mismo día que sale a la venta. Aparte, hoy en día la forma en la que las compañías hacen las comunicaciones ha cambiado mucho. Antes se hacía una presentación (o dos, si el juego era muy importante), y ya. Ahora, hay una verdadera guerra porque tu juego salga todos los días en las webs y se presenta la información en "pildoritas". Hoy nos enseñan un modo de juego, mañana un nuevo personaje... dando lugar muchas veces a noticias realmente chorras. Es decir, que hay que generar muchos contenidos para "alimentarnos" a los medios. Y si son vídeos, pues mucho mejor. A mí todo esto me parece bien (bueno, mejor dicho, me estoy acostumbrando a ello). Pero como jugador, no quiero que destripen el juego más de lo necesario. Y lo están haciendo.

**Algunos nos acusaron de "spoileradores"** cuando publicamos en el número 154 de la revista el análisis de *Uncharted 3*, porque enseñábamos los últimos niveles o aludíamos a ciertas situaciones del juego. Lo hicimos, sí, pero siempre con respeto hacia vosotros, los lectores. En ese análisis hicimos exactamente lo mismo que procuramos hacer en todos: ofrecer una serie de imágenes lo más variada (y espectacular) posible para que os hagáis una idea de lo que vais a encontrar en el juego. Pero jamás desvelaremos en una "review" cómo se resuelven un puzzle, cómo se mata a un enemigo final o las sorpresas que nos pueda deparar el argumento del juego.

**Obviamente, todo tiene unos límites.** Me consta que la intención inicial de Hideo Kojima, cuando en Konami estaban planificando la comunicación de *Metal Gear Solid 2*, era sorprendernos a los jugadores y que descubriéramos por nosotros mismos que el protagonista real del juego no iba a ser Solid Snake, sino Raiden. Es decir, que los medios no mencionáramos a Raiden en nuestros análisis de *MGS2*. Al final tuvo que entrar en razón y permitirnos hablar del rubio platino, porque cumplir su voluntad habría supuesto hacer en análisis obviando cerca del 80% del juego...

**Así que ni tanto ni tan calvo.** Hay una fina línea que no se debería traspasar entre lo que debe ser una comunicación completa (noticias, avance y análisis del juego en cuestión; con los "tempos" fuertemente controlados por las compañías mediante los embargos que nos imponen, dicho sea de paso) y el destripe casi total de un juego por parte de la propia compañía que lo alumbra. Una tendencia que cada día está más extendida y aceptada.

**Queridas compañías:** hay múltiples herramientas para que los jugadores pensemos: "cómo mola este juego. Lo quiero YA". Podéis ofrecernos impactantes tráilers, originales campañas virales, diarios de desarrollo, entrevistas con los creadores, demos o betas abiertas... Aceptamos incluso la información a base de "pildoritas". Pero por favor, no nos obliguéis a taparnos los ojos cada vez que os abráis la gabardina y nos enseñéis vuestro juego. Ya que me voy a gastar una pastaza en él, prefiero descubrirlo por mí mismo.



# Videojuegos, ahora y hace 30 años

Hace no demasiado tiempo, ibas a la tienda, comprabas el cartucho/disco y te olvidabas de todo lo demás, salvo lo importante: volver a casa y jugar. Ahora, con cada nueva iniciativa que se introduce en el sector, por nimia que sea, me da la sensación que me están cercando, limitando, persiguiéndome a mi y al resto de usuarios que compra juegos, poniendo más trabas y logrando que nuestro hobby esté más cerca del infierno que de la diversión. Para que, en dos palabras, nos vayamos con la música a otro lado.

¿No sabes a qué me refiero? Actualizaciones de firmware, instalaciones obligatorias, parches por lanzar el juego inacabado, DLC para revendernos partes amputadas... Eso es, por desgracia, lo "normal" hoy en día. Pero con la llegada de la nueva generación no parece que la situación vaya a mejorar: conexiones online permanentes y obligatorias para poder acceder a NUESTROS juegos en la nube, en la parra o donde los quieran colgar; DRM u otras formas de protección que nos impiden usar o instalar nuestro juego original comprado donde nos dé la gana... Que tal cual pintan las cosas, ni siquiera se lo voy a poder dejar a mis amigos.

¿Imaginas otra forma de ocio que ponga tantas trabas para disfrutar de aquello por lo que has pagado? No veo, por ejemplo, a los cines "obligando" al usuario a soltar 3 € para ver el verdadero final de la película, ni a los editores de libros cobrando por la biografía recomendada. O que vaya a comenzar la película y tengamos que esperar a que se actualice el firmware del proyector. El cine, la música y la lectura, al menos por ahora, lo siguen poniendo igual o más fácil que hace 20 años y tienen una historia y un recorrido bastante más largo que los videojuegos. ¿Por qué no siguen ese ejemplo?

Puede que sea algo arcaico (mientras pueda y el espacio lo permita seguiré comprando juegos en formato físico), pero si las innovaciones son para empeorar, mejor dejarlas quietas. Insisto, será porque soy un antiguo, pero conceptos como la nube me resultan hasta incómodos por una sencilla razón: no puedo tocar, coger, usar lo que es mío cuando quiera. Soy de los que se llevan la consola de viaje y si me voy a la playa o al pueblo más recóndito de la península, donde ni por asomo saben qué es Internet, ¿supondrá eso que no podré jugar?

Ya ha habido experiencias similares en PC, que obligaban a tener una conexión permanente para poder jugar, como ha sido el caso de *Assassin's Creed La Hermandad* o *Driver San Francisco* y, entre los fallos del servidor (estuvo caído unos días y durante ese tiempo la gente no pudo jugar) y la propia reacción negativa de los compradores, Ubisoft no tuvo más remedio que eliminar estas medidas y volver al modelo "tradicional". Tengo muy claro que al menos una parte importante de los jugadores reaccionará de forma negativa a las restricciones que las nuevas consolas supuestamente impondrán, algo que puede colocar en una posición muy delicada a los principales fabricantes de consolas, como Sony, que más que limitar las opciones del jugador deberían centrarse en ofrecer servicios punteros que den más facilidades, en un intento por volver a la facilidad de uso y disfrute de hace unos años.

Al menos me queda el consuelo de que Sony ya ha dado los primeros pasos en ese sentido, pero debería ahondar más. Aparte de las actualizaciones y descargas programadas, quizá debería plantearse más acciones, como poner un límite de actualizaciones al año y sólo para implementar novedades de verdad, seguir ahondando en servicios como PS Plus, que ofrecen un valor real (juegos "nuevos" todos los meses) y que se pueden mejorar aún más activando las descargas desde la web de PSN (y cuando llegues tener el juego descargado). Funciones y posibilidades,

**LOS FABRICANTES, MÁS QUE LIMITAR LAS OPCIONES DEL JUGADOR, DEBERÍAN CENTRARSE EN OFRECER SERVICIOS PUNTEROS.**

que al fin y al cabo, nos permitan ponernos a jugar nada más llegar a casa, sin molestias ni interrupciones de ningún tipo. Que nos hacemos mayores y el tiempo cada vez es más limitado y no podemos perderlo con tonterías.

Me gustaría pensar que la next gen nos va a deja con la boca abierta con su potencial técnico, con unos servicios nunca imaginados, con un nuevo mando que podrá ser la repanocha... Pero si el sistema falla en lo más básico, en ofrecer una experiencia de juego directa y sin trabas, que no intente limitar al jugador, toda esta potencia no tendrá ningún sentido.



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



¡ESTOS SON LOS JUEGOS QUE LOS LECTORES DE **PLAYM**

# LOS MEJORES J

**Ya tenemos los resultados de la votaciones en las que vosotros, los lectores de Playmanía habéis elegidos a los mejores juegos del pasado 2012 y estos han sido los resultados, con un claro vencedor: Ubisoft y su *Assassin's Creed III*.**

## Juego del Año

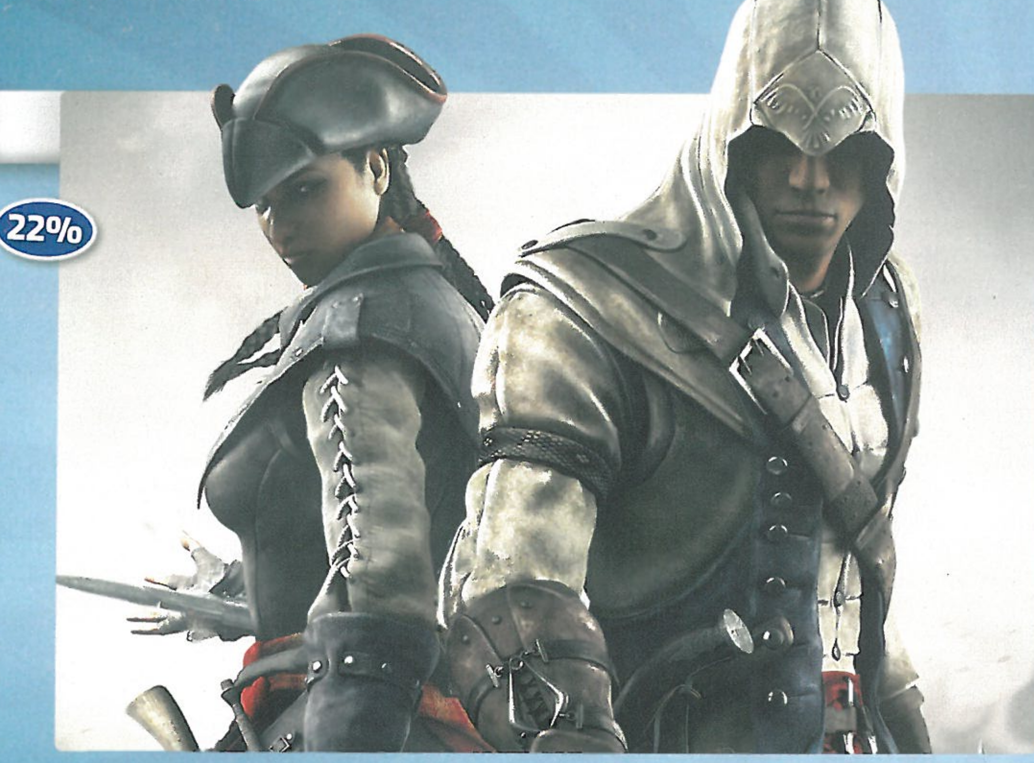
### 1. Assassin's Creed III

22%

**2. Mass Effect 3 (27%)**

**3. Uncharted: El Abismo de Oro (25%)**

El triunfador indiscutible ha sido el nuevo *Assassin's Creed* que se ha llevado más de 30% de los votos. Eso sí, es una agradable sorpresa que un juego de PS Vita se haya colado entre los tres primeros, sacando del podio a un clásico de los últimos años, la saga *Call of Duty*. Y también es poco frecuente ver aquí un juego de rol como *Mass Effect 3*.



## Juego de PS3



27%

### 1. Assassin's Creed III

**2. Call of Duty Black Ops II (9%)**

**3. Dishonored (8%)**

*Assassin's Creed III* se vuelve a llevar el título, aunque esta vez sí que aparece *Call of Duty Black Ops II* y el juego revelación del año, el sorprendente *Dishonored*. Curiosamente, *Mass Effect* no aparece entre los tres primeros, aunque le pisaba los talones a *Dishonored*, que le ha superado por la mínima.

## Juego de Vita



40%

### 1. Uncharted: El Abismo de Oro

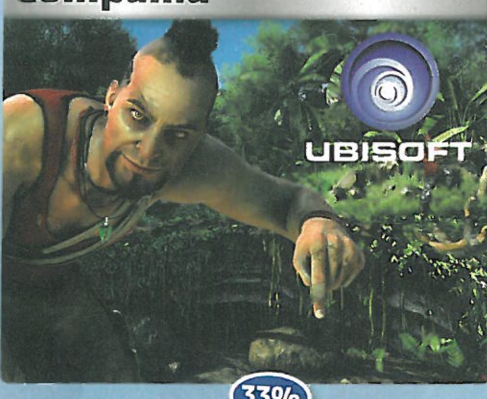
**2. LittleBigPlanet (9%)**

**3. Gravity Rush (8%)**

Aquí no ha habido muchas sorpresas. El genial Nathan Drake y su primera aventura portátil se ha aupado sin problemas al primer puesto, aunque se ve que valoráis la originalidad al votar a dos juegos muy diferentes, pero también muy especiales y además de gran calidad técnica.



## Compañía




33%

### 1. Ubisoft

**2. Sony (16%)**

**3. Rockstar Games (11%)**

El éxito de *Assassin's Creed III* y la calidad de *Far-Cry 3* han llevado a Ubisoft hasta el primer puesto, con una clara ventaja sobre sus rivales. Se ve que los juegos de Sony de 2012 no os impresionaron, pese a haber lanzado PS Vita y Wonderbook. Rockstar, arrastrada por *Max Payne 3*, logra el tercer puesto.

## ANÍA HABÉIS ELEGIDO COMO LOS MEJORES DEL AÑO!

# UEGOS DE 2012



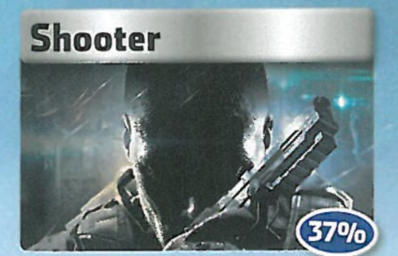

### Aventuras




**1. Assassin's Creed III**
**2. Dishonored (16%)**
**3. Resident Evil 6 (12%)**

Un trío ganador, tres grandes aventuras con temáticas y enfoques radicalmente distintos, pero divertidas y bien ambientadas. Se nota que os gusta la variedad y sabéis apreciar lo bueno.

### Shooter




**1. Call of Duty Black Ops II**
**2. Far Cry 3 (30%)**
**3. Borderlands 2 (24%)**

El rey del género pierde ventaja respecto a sus rivales y, aunque sigue ganando, se le acercan alternativas de tanta calidad como *Far Cry 3* y el enorme y divertido *Borderlands 2*.

### Juegos de Rol




**1. Mass Effect 3**
**2. Final Fantasy XIII-2 (26%)**
**3. Dragon's Dogma (15%)**

*Mass Effect 3* ha podido con todo un clásico en PlayStation como *Final Fantasy*. Y la nueva franquicia de Capcom se coloca en un meritorio tercer puesto, teniendo en cuenta a los rivales.

### Acción




**1. Max Payne 3**
**2. Lollipop Chainsaw (13%)**
**3. Prototype 2 (13%)**

El carisma de Max se ha llevado el gato al agua con una clara ventaja sobre sus inmediatos perseguidores, el hilarante y originalísimo *Lollipop Chainsaw* y el poderoso Prototype 2.

### Deportivos




**1. FIFA 13**
**2. PES 2013 (15%)**
**3. NBA 2K13 (11%)**

Un año más el éxito de *FIFA* ha sido arrollador. Es difícil competir con tantas licencias y tanto realismo... Aunque hablando de realismo, *NBA 2K13* no se queda precisamente atrás.

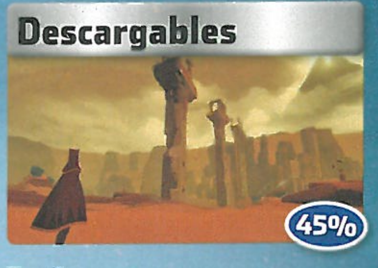
### Velocidad




**1. Need for Speed Most Wanted**
**2. F-1 2012 (27%)**
**3. Sonic & All Star Racing (9%)**

*Need for Speed* es otro de los habituales, seguido del también clásico *Fórmula 1*. La sorpresa la han dado los vehículos transformables de *Sonic & All Star Racing Transformed*.

### Descargables




**1. Journey**
**2. Motorstorm RC (25%)**
**3. Trine 2 (12%)**

El bello *Journey* se ha convertido en vuestro juego favorito de PS Store en 2012. No nos extraña. Y tampoco lo de *MotorStorm RC*, mucha diversión para Vita por poco dinero.

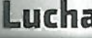
### Sociales




**1. Wonderbook**
**2. Just Dance 4 (20%)**
**3. Sport Champions 2 (17%)**

El original "libro" de Sony ha arrasado en este punto. Y es que su atractiva propuesta llama la atención. *Just Dance 4* y *Sports Champions 2* se reparten la segunda y tercera posición.

### Estrategia-Puzzles

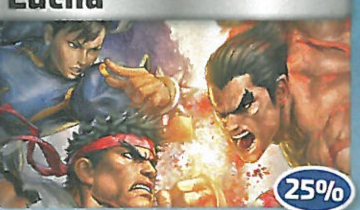





**1. Quantum Conundrum**
**2. Escape Plan (30%)**
**3. Port Royale 3 (17%)**

Si el año pasado *Portal 2* se hizo con esta categoría, este año es un juego muy similar (y descargable) el que gana de calle. Y el segundo es otro juego de PS Store, esta vez para Vita.

### Lucha




**1. Street Fighter X Tekken**
**2. PS All Star Battle Royale (19%)**
**3. Tekken Tag Tournament 2 (18%)**

Combinar dos sagas tan carismáticas como *Street Fighter* y *Tekken* tenía que tener premio. Eso sí, *Battle Royale* y sus divertidas peleas para 4 han estado a punto de arrebatarle el trono...

### Plataformas





**1. LEGO El Señor de los Anillos**
**2. LittleBigPlanet (28%)**
**3. Ratchet & Clank Fuerza Q (19%)**

Los juegos *LEGO* van ganando adeptos título a título, aunque *LittleBigPlanet* se mantiene ahí (esta vez representando a PS Vita) y Ratchet a los clásicos PlayStation de siempre.



## Los orígenes del semidiós

Una vez terminada la trilogía original de *God of War*, Santa Monica Studio ha optado por contar los orígenes de Kratos antes de marchar contra el Olimpo a sangre y fuego. Así, *God of War Ascension* incidirá sobremanera en los tormentos del protagonista tras su pacto con Ares, el dios de la guerra, que le obligó a dar muerte a su esposa y a su hija. El general espartano se rebelará para imponer su propia justicia.

Kratos tendrá una personalidad más calmada cuando se tope con inocentes, pero su brutalidad y su fuerza en el combate serán las de siempre.

El tráiler "Desde las cenizas", que combina actores e imagen digital, ha servido para anunciar el juego. En él, se ve a Kratos, su esposa y su hija.


*Ascension* nos narrará los orígenes de la epopeya de Kratos: encadenado en la Prisión de los Malditos...

Las Espadas del Caos serán la principal herramienta de destrucción del todavía incipiente Fantasma de Esparta.

La historia se centrará en los tormentos de Kratos tras la muerte de su familia, pero no faltarán las escenas de amoríos...

La mantícora es sólo un ejemplo del montón de criaturas mitológicas que tratarán de pararle los pies a Kratos.

## EL PRINCIPIO DEL FIN DE **LOS DIOSES Y SU OLIMPO**

# GOD OF WAR ASCENSION™

PS3 | SONY (SANTA MONICA STUDIOS) | AVENTURA DE ACCIÓN | 13 DE MARZO

**Cuando Kratos marchó contra el Olimpo a derramar sangre, lo hizo por venganza. Esta precuela profundizará en los motivos que le llevaron a convertirse en el sangriento Fantasma de Esparta.**

*God of War* tiene un puesto de honor en el Olimpo de las exclusividades de Sony, desde que la primera entrega de la saga hiciera tambalearse los cimientos de PlayStation 2, allá por 2005. Ocho años después, ya cerrada la trilogía original, Kratos sigue en plena forma y para demostrarlo nos llevará a descubrir su pasado. Y es que *Ascension* será una "precuela" en la que se narrará la caída en desgracia del carismático y sanguinario general espartano, confinado en la Prisión de los Malditos, ubicada a lomos del titán Hecatónquiro, para pasar allí el resto de sus días y hasta el final de la eternidad. Sin embargo, Kratos no tardará en escapar de su cautiverio, para reclamar venganza contra Ares, el dios de la guerra, por haberle engañado y haberle hecho asesinar a su mujer y a su hija. Hasta ahora, casi todo lo que se había desvelado del juego se refería al multijugador (la gran novedad de *Ascension*), pero hace unas semanas viajamos a la ciudad de Los Ángeles para probar, por fin, el modo Historia, con una demo correspondiente a los primeros compases de la nueva epopeya de Kratos. Tras jugar media hora tenemos claro que la joya de Santa Monica Studio brillará más que nunca, gracias a las mejoras en el sistema de combate y al aprovechamiento de todo el potencial de PS3. Será el segundo juego que salga en PS3, en la línea de sacar dos juegos de la saga por consola, como ya sucedió con las entregas de PS2 y PSP.

### Huyendo de la Prisión de los Malditos

Al comienzo del juego veremos a Kratos convertido en prisionero de las Furias, lideradas por Megaera, una guerrera enmascarada y provista de patas de insecto. El general espartano, derrotado, capturado y cargado de cadenas, no tardará en liberarse, con algunos planos de cámara en primera persona que nos harán sentir dentro de su piel. Tras escapar del cautiverio dará comienzo la sangría, tarea en la que Kratos no escatimará esfuerzos. Pese a ser más joven que en los juegos anteriores, el protagonista será el mismo bruto de siempre, experto en el arte del "hack and slash". Toda la escena inicial del juego estará ambientada en la Prisión de los Malditos, una fortaleza de roca a través de la cual deberemos seguir el rastro de Megaera y donde veremos a numerosos prisioneros suplicando tras los barrotes, mientras nos salen al paso decenas de enemigos dispuestos a enviarnos a hacerle compañía al dios Tánatos. »

## Repertorio técnico para una venganza

El sistema de combate de *God of War Ascension* incluirá varias novedades para que las refriegas sean más fluidas y profundas que nunca. En primer lugar, podremos coger armas de los enemigos caídos, como espadas pequeñas o jabalinas, para utilizarlas temporalmente. En segundo lugar, las Espadas del Caos contarán con nuevos movimientos. Por ejemplo, podremos mantener agarrado a un enemigo con un brazo, mientras con el otro repartimos candela a los enemigos.



Las Espadas del Caos "bailarán" mejor que nunca, con la opción de atar a los enemigos en corto.



Las presas no sólo servirán para ejecutar a los enemigos. También permitirán lanzarlos a lo lejos.




Coger las armas de los enemigos caídos dará nuevas variantes estratégicas a las trifulcas.



El apartado gráfico será uno de los más potentes de PlayStation 3. Las cinemáticas, llenas de efectos, serán de lo más realistas.

Los brazos de Hecatónquiro, coronados por monstruos con cuchillas, tendrán este aspecto tan poco agraciado.

Las Espadas del Caos, capaces de proyectarse en forma de cadenas, serán la principal herramienta de trabajo de Kratos. En la demo también pudimos usar una espada corta, que se podía arrebatar a los enemigos para usarla temporalmente. Pero, por supuesto, habrá más armas, como un martillo o jabalinas con las que podremos asaetear a los enemigos como si no hubiera mañana. A eso hay que unir un medidor de rabia para realizar ataques especiales. "La experiencia de juego variará bastante según el arma que decidamos llevar en cada momento de las que vayan soltando los enemigos", nos comentó Jason McDonald, el jefe de diseño del sistema de combate, con quien pudimos charlar en Los Ángeles.

### Bailando con la muerte

Los saltos, los esquives o los agarres serán otras acciones indispensables para que el multiplicador de combos se dispare, con puntuaciones tan elocuentes como "vicioso", "sádico", "inhumano" o "sediento de sangre". Podremos enganchar a los enemigos en el aire, darles patadas para desarmarlos, mantener a uno agarrado con un brazo mientras con el otro repartimos candela, usarlos como ariete para embestir... Pero lo mejor serán las ejecuciones, con las que el incipiente Fantasma de Esparta no dejará títere con cabeza. Aunque el protagonista aún esté en los albores de su conversión en asesino de dioses, "será el mismo bruto rudo de siempre. Lo único que cambiará será su personalidad", según Jason McDonald. Es decir, el componente gore y la recomendación para mayores de edad seguirán siendo santo y seña de esta entrega.

En la demo, más allá de Megaera, con la que apenas se llegaba a luchar directamente, los principales enemigos eran una especie de moscas verdes capaces de metamorfosearse con otras criaturas. Primero creaban una simbiosis con los humanos de la prisión, pero, luego, algunas se vinculaban a Hecatónquiro, el titán dormido sobre el que reposa la Prisión de los Malditos, haciendo que cobrara vida. Así, en seguida aparecían decenas de brazos dispuestos a arrancarnos la cabeza. Buena parte del nivel consistía en combatir contra uno de esos brazos, mientras avanzábamos entre algunas plataformas. Para vencerle, tras haberle repartido un poco de estopa aquí y acullá, se activaban varios QTE bastante sencillos con los que subir a su cabeza y seguir el apaleamiento. Para que os hagáis una idea del tamaño descomunal del enemigo, en una parte de la demo, mientras Kratos estaba metido dentro de una casa, el bicho usaba su fuerza para literamente hacerla "volar" con el protagonista en su interior. Y tampoco faltan elementos vistos en otras entregas, como subir a lomos de un cíclope, para ponerlo a nuestro favor y repartir caricias a diestro y siniestro. Otros enemigos que nos querrán echar una mano (al cuello) a lo largo de la aventura serán hombres-elefante,

■ La cámara se dispondrá siempre en la mejor ubicación posible para que tengamos a la vista a los enemigos a los que arrear.

■ Kratos tendrá nuevas habilidades, como deslizarse por rampas, mientras clavamos la espada en el suelo para frenar la caída.

**La nueva epopeya de Kratos mantiene los elementos que han hecho grande a la saga y añade la novedad de un multijugador para 8.**

mujeres-centauro, mantícoras, krakens... La mitología griega estará representada a la perfección y con todo lujo de detalle. No sabemos si los jefes finales llegarán a ser tan espectaculares como los titanes y dioses de *God of War III*, pero sí que "habrá, al menos, tres o cuatro grandes encuentros", según nos comentó nuevamente Jason McDonald. Alguno ya se ha dejado ver en los trailers, y promete. Sin embargo, no todo serán mamporros. Como siempre, también habrá zonas de plataformas y escalada, en las que Kratos lucirá unos movimientos más fluidos que nunca. Tampoco faltarán las palancas y los pequeños puzzles, que aderezarán el desarrollo para que no se reduzca a un mero "mata-mata".

### El multijugador: un nuevo miembro en la familia

Hay que recordar que el título concederá una gran importancia al multijugador online, que hará su debut en la saga, con refriegas de hasta ocho guerreros simultáneos. Según Jason McDonald, "la lucha contra otros guerreros online era el siguiente paso para poder llevar la franquicia a otro nivel".
Los personajes podrán ser de cuatro clases diferentes, en función del dios al que rindan tributo, como Hades o Zeus, lo cual afectará a sus armas, sus habilidades o sus poderes mágicos. Eso sí, no esperéis personajes invencibles como Kratos: "El multijugador será mucho más estratégico: hay que pensar lo que haces antes de actuar", nos comentó Jason. Sabiendo lo mal que ha funcionado la idea de un "hack and slash" masivo en el reciente *Anarchy Reigns*, por lo caótico, le preguntamos al responsable de Santa Monica Studio si no hay riesgo de que, con *God of War Ascension* pase lo mismo: "No, al contrario que allí, la cámara se sitúa en el exterior de la acción, no dentro del propio show ni demasiado cerca del personaje, así que siempre muestra, exactamente, lo que necesitas ver".

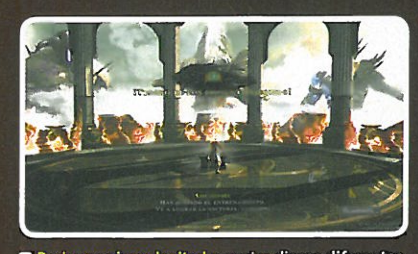
### La primavera, la sangre altera

El próximo 13 de marzo Kratos volverá a desplegar toda su fuerza para demostrar su salud espartana. La demo que hemos probado nos ha convencido de que el famoso guerrero va a firmar un regreso por todo lo alto con el que, previsiblemente, se despedirá de PS3 (ya sabéis, 2 juegos por consola). Sólo podemos deciros que nos ha gustado mucho lo que hemos visto y estamos deseosos de dar rienda suelta al salvajismo de Kratos...

## Jurando lealtad en el multijugador

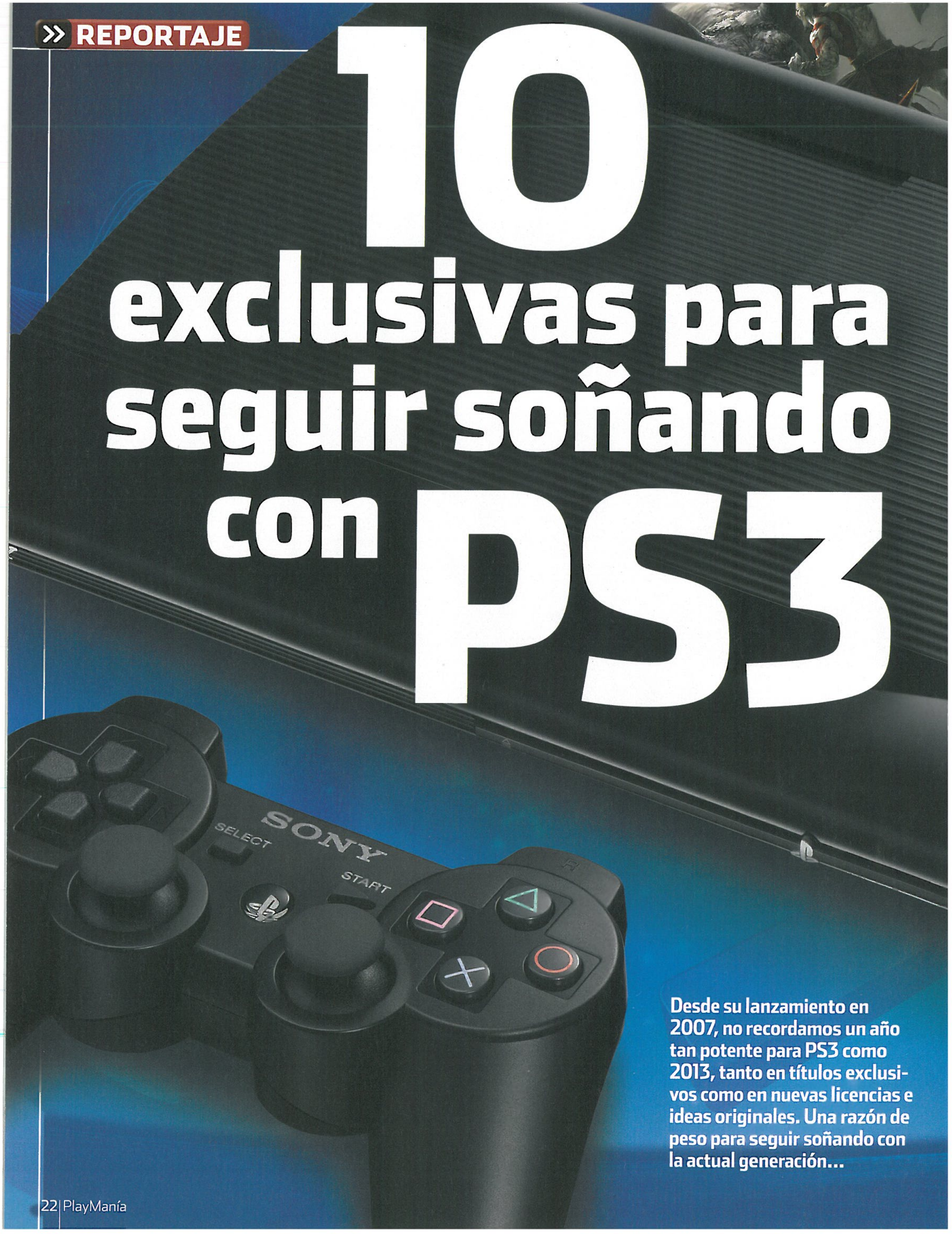
La saga *God of War* siempre había centrado su atención en el modo Historia. Sin embargo, con la importancia que tienen los modos online en casi cualquier título hoy en día, Santa Monica Studio ha apostado por incluir un multijugador, que admitirá hasta ocho jugadores simultáneos y que será la gran novedad de esta entrega.
Esta nueva variante no estará protagonizada por Kratos, sino por guerreros comunes que podremos personalizar a nuestro antojo. Lo primero será jurar lealtad a uno de los cuatro dioses, tales como Zeus o Ares, lo cual determinará qué armas, armaduras y poderes especiales podemos utilizar. Para que no haya "injusticias" y combos imposibles de esquivar, el sistema de combos no será tan automático como el del modo Campaña. En las partidas no sólo habrá que repartir mandobles, sino también escalar, abrir cofres, tomar posiciones a lo largo del mapa...


■ Los personajes serán guerreros griegos de a pie. Habrá un sistema de experiencia, para desbloquear nuevos elementos, como armas y armaduras.


■ Podremos jurar lealtad a cuatro dioses diferentes, lo cual condicionará el tipo de arma que podamos equipar, así como los poderes especiales.


■ Las arenas de combate no serán simples círculos donde dar estopa, sino que también habrá trampas y elementos que darán cierto toque estratégico.

# 10 exclusivas para seguir soñando con PS3




**Desde su lanzamiento en 2007, no recordamos un año tan potente para PS3 como 2013, tanto en títulos exclusivos como en nuevas licencias e ideas originales. Una razón de peso para seguir soñando con la actual generación...**




Cada vez se sabe más sobre PS4, Orbis o como finalmente se llame (a estas alturas ya se ha celebrado su presentación en sociedad y vosotros puede que ya lo sepáis), pero lo cierto es que en PlayManía preferimos seguir pensando en el presente y no en quimeras que aún no sabemos ni cuando saldrán, ni que ofrecerán (algunos rumores no suenan muy bien). También es verdad que si el catálogo de juegos exclusivos de PS3 para 2013 no fuera tan espectacular, quizá sería más fácil soñar con el futuro. Pero la realidad y los datos son aplastantes, y ninguna otra compañía, ni Microsoft ni Nintendo, puede presumir de tener un catálogo exclusivo tan amplio y, sobre todo, original. Sí, es verdad que hay algunas secuelas, pero la gran mayoría son títulos nuevos, ideas originales, que quizá acaben convirtiéndose en sagas (o no). Un canto del cisne con el que PS3 promete dar su "do" de pecho, tanto en la parte técnica como creativa. Ahí está lo último de Naughty Dog, *The Last of Us*, que parece ser la cima tecnológica de la consola (lo de las animaciones de los protagonistas no tiene nombre, parece de otra galaxia), o el entrañable encanto y propuesta de *Puppeteer*, que podría convertirse en el plataformas más especial de esta generación de consolas. O las apuestas seguras como *God of War Ascension*, que flirtea por primera vez con los modos online; o la enormidad y variedad de *Yakuza 5* que, crucemos los dedos, ojalá Sega se atreva a traer (puntuación perfecta en Famitsu). Y estos son sólo los títulos "grandes" confirmados, que por ahí sigue, por ejemplo, *The Last Guardian* (aún no está claro si saldrá en PS3 o en PS4), sin olvidar también los cada vez más interesantes juegos descargables, ya sean independientes o no, entre los que habrá joyazas como el prometedor *Rain*. Con un catálogo así, ¿quién necesita PS4 todavía?



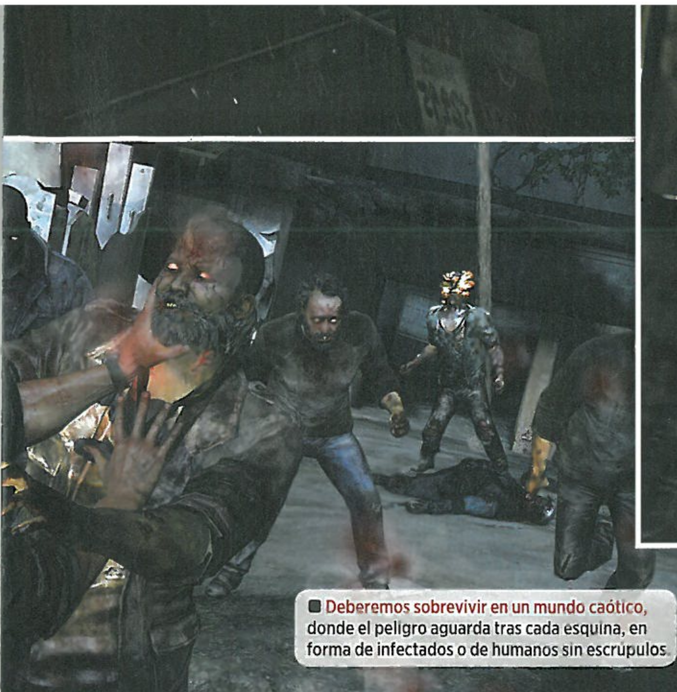
# THE LAST OF US

## » Sobreviviendo al apocalipsis

PS3 SONY AVENTURA JUNIO

**La Tierra es un páramo desolado, donde infectados y humanos de mala fe campan a sus anchas. ¿Lo soportarán Joel y Ellie?**

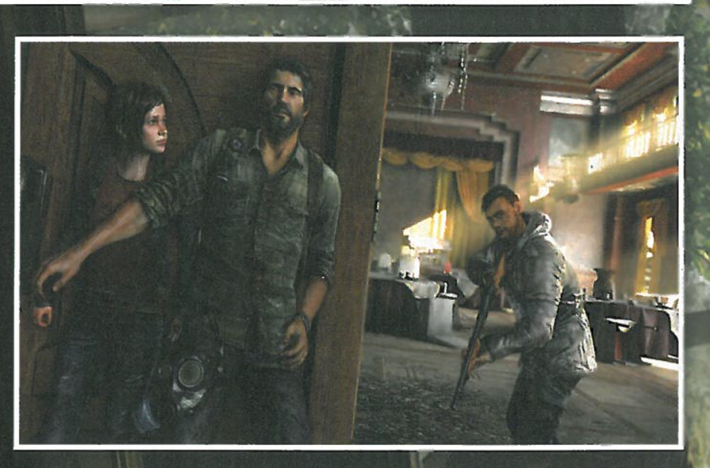
Veinte años después de que un hongo infectara a un elevado porcentaje de la humanidad, Joel y Ellie, un adulto de oscuro pasado y una joven de 14 tacos que colecciona objetos del "viejo mundo" que no conoció (libros, casettes...), cruzarán sus caminos y viajarán por una apocalíptica visión de EE.UU. con edificios destruidos, despiadados supervivientes e infectados. Esta es la propuesta de *The Last of Us*, una espectacular aventura que combinará acción y sigilo, y que, por fin, hemos podido probar y ver cómo serán los enfrentamientos con los infectados. Habrá de dos tipos: por un lado, los runners o recién infectados, a los que derrotaremos con golpes cuerpo a cuerpo, pero que serán muy rápidos e irán en grupo; por otro, los clickers o infectados en estado avanzado, que son ciegos pero que nos matarán de un golpe. Eso sí, no será un juego de zombis al uso, pero sí una experiencia agobiante que obligará a estar siempre atentos y a menudo agazapados, en busca de escondites.
Los tiroteos no serán el eje central (la munición escaseará), aunque sí que habrá unas cuantas armas de fuego a nuestra disposición, como una pistola, un revólver o una escopeta. Para compensar, podremos echar mano del entorno: piedras, palos o botellas serán armas improvisadas. Asimismo, habrá un menú para crear objetos con los ingredientes que recojamos, como cuchillas, alcohol, vendas, explosivos o azúcar, con los que fabricaremos cócteles molotov, botiquines, palos con pinchos... Y todo con gran realismo: la mochila para guardar ítems tendrá capacidad limitada y la acción no se parará mientras fabricamos los objetos.
Al estilo de *BioShock Infinite*, controlaremos sólo a Joel y Ellie se moverá siempre a nuestro lado de forma inteligente, no habrá que estar pendientes de ella (sabrá cuidarse por sí sola). Además, en ciertos momentos nos acompañará Tess, una mujer adulta que, a diferencia de Ellie, sí pondrá sus armas de fuego a nuestro servicio.
Como decíamos al principio, también hemos probado una demo que se desarrollaba en el centro de una ciudad semiderruida, con un puente caído, edificios resquebrajados, coches calcinados... Toda la demo estaba presidida por una tormenta, con unos efectos de lluvia y luz espectaculares, aún más sorprendentes que en *Uncharted 3*... Así, Joel debía hacer de avanzadilla a través del interior de varios edificios en ruinas, con andamios o pisos derrumbados hasta llegar a una estación de metro, donde aguardaba una brutal emboscada de infectados.
*The Last of Us* promete ser uno de los mejores títulos de este año para PS3. Mientras llega el día de la infección, id preparando el kit de supervivencia.



Deberemos sobrevivir en un mundo caótico, donde el peligro aguarda tras cada esquina, en forma de infectados o de humanos sin escrúpulos.

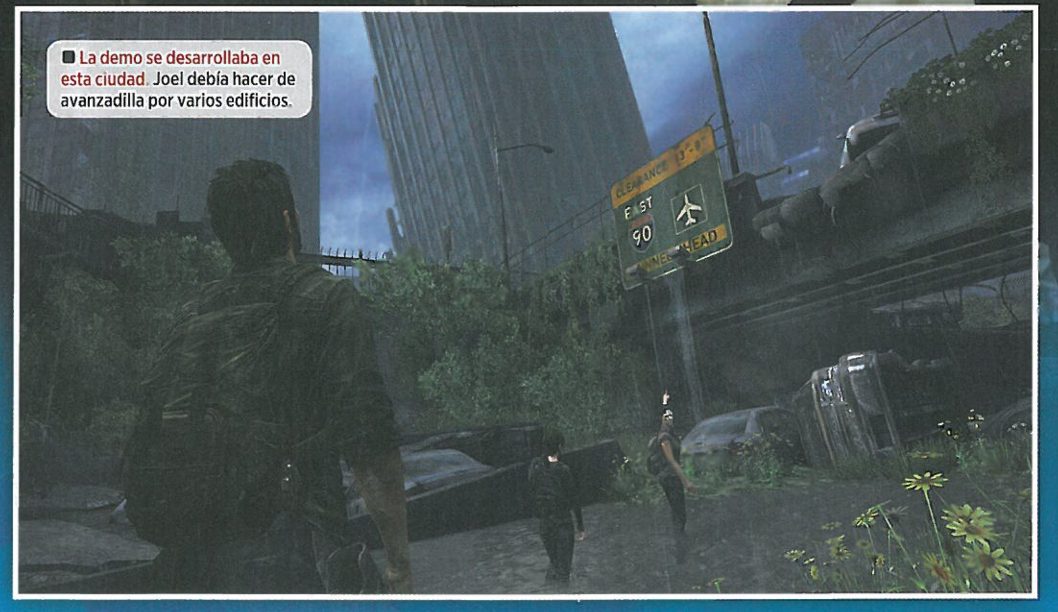


Habrá infectados de todo tipo: no podremos luchar igual contra todos y las municiones escasean...



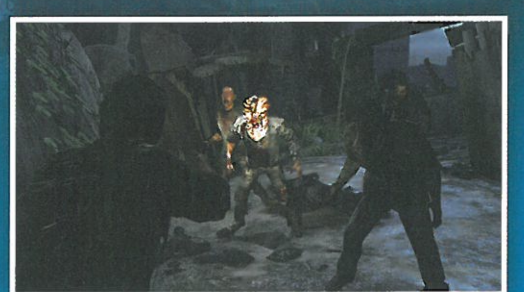


La linterna será un objeto vital en los escenarios cerrados. Dará pie a unos juegos de luces espectaculares.



La demo se desarrollaba en esta ciudad. Joel debía hacer de avanzadilla por varios edificios.





## 3 RAZONES para tenerlo

1. Es obra de Naughty Dog (*Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter* y *Uncharted*), lo que implica dos cosas: que va a ser una nueva IP de calidad y que técnicamente será de lo mejor de PS3.
2. La acción se mimetizará con la narrativa, merced a Ellie, que interactuará con nosotros al avanzar por los escenarios.
3. Combinará lo mejor de géneros tan variados como el shooter en tercera persona, la infiltración o el survival horror, para construir una aventura sin igual.



Habrá modos multijugador, pero Naughty Dog aún no ha desvelado en qué consistirán.



# BEYOND TWO SOULS™

## Aventuras desde el más allá...

PS3 SONY AVENTURA 13 DE NOVIEMBRE

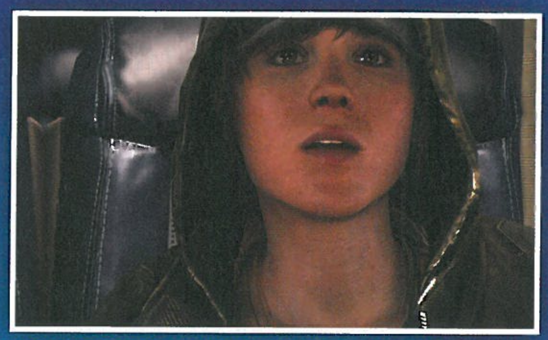
**Los creadores de *Heavy Rain* siguen explorando nuevas formas de sorprender y nuevas mecánicas de juego. Este es el resultado.**

Tras finalizar *Heavy Rain*, sus creadores decidieron mantenerse fieles a uno de sus principios, no crear secuelas, y ya tienen muy avanzada su nueva propuesta, que seguirá las líneas maestras de su anterior producción, pero profundizando en aspectos como la libertad para el jugador y que sean sus decisiones las que vayan desarrollando el juego. En este contexto manejaremos a Jodie Holmes (interpretada por Ellen Page, la prota de "Juno"), una joven a la que la policía persigue por alguna razón que nosotros desconocemos y que Quantic Dream aún no quiere revelar. A su lado estará Idan, al que también controlaremos, un ser sobrenatural que habita en el "más allá" (o beyond, que dicen los ingleses) y que es capaz de poseer cuerpos, mover pequeños objetos e incluso provocar poderosos temblores. La relación e interacción entre ellos es algo que iremos descubriendo durante la aventura, que abarcará la friolera de 15 años en la vida de la protagonista.

Así, por poner un ejemplo de la libertad que busca y las diferencias que tendrá con *Heavy Rain*, Quantic Dream mostró un breve ejemplo hace poco. En él, Jodie viaja en un tren, dormida, lo que nos permite controlar a Idan con relativa libertad (con L2 y R2 avanzamos y retrocederemos, y con el stick controlamos la dirección). Salimos flotando del tren y descubrimos que una larga hilera de coches de policía paran el tren para apresar a Jodie, lo que nos permite actuar de diversas formas, desde despertarla tirándole una botella con Idan (y huye corriendo por el tejado del tren) o no movernos del vagón, esperando a que la pillen y que sea Idan el que posteriormente la libere poseyendo a un policía. No habrá Game Over, todas las opciones nos dejarán seguir... pero por caminos distintos.



En *Beyond* podremos manejar a 2 personajes: la joven Jodie (a lo largo de 15 años de su vida) y el poderoso ente sobrenatural Idan.



La actriz Ellen Page, la prota de "Juno", dará vida a Jodie. Su papel no se ha limitado al doblaje y ha colaborado en el motion capture.



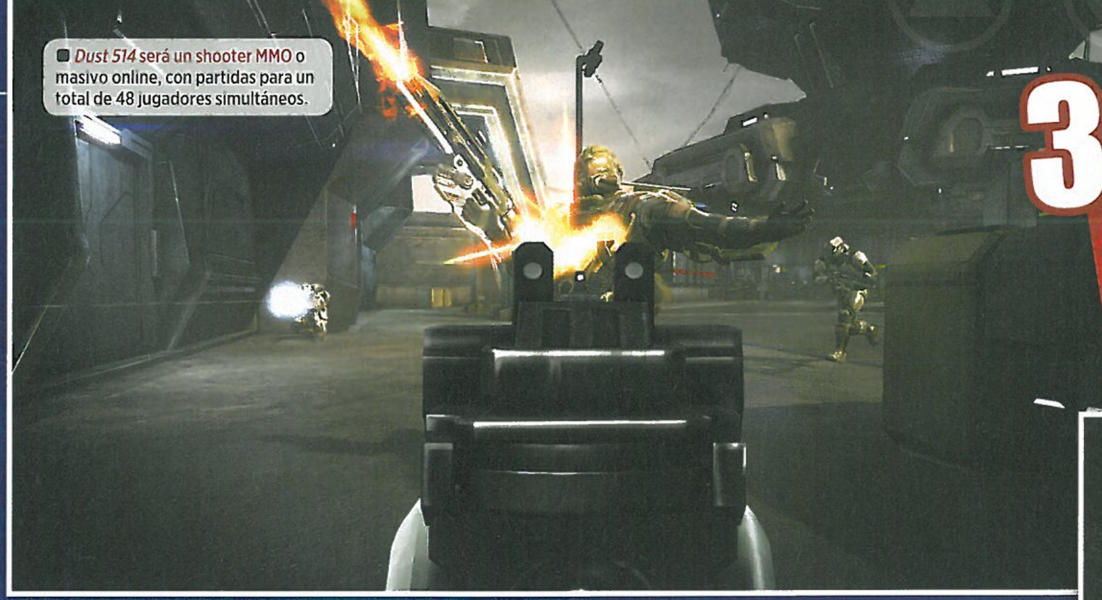
La base de la acción serán los Quick Time Events (QTE) y los menús contextuales.

### 3 RAZONES para tenerlo

1. Es lo nuevo de Quantic Dream, los creadores del genial *Heavy Rain* y promete ser otra aventura única.
2. Desde el punto de vista técnico, la recreación de las emociones y los gestos estará un paso más allá.
3. Promete difuminar aún más la barrera entre cine y juego, dejando más libertad y tramas más adultas.



Idan podrá poseer a otros humanos, o incluso acabar con ellos dependiendo del color de su aura. Si es roja, son "malos"...



*Dust 514* será un shooter MMO o masivo online, con partidas para un total de 48 jugadores simultáneos.

## 3 RAZONES para tenerlo

1. Es una de las propuestas F2P (juego gratuito) más ambiciosas de todo el catálogo de PS3.
2. Sus creadores, CCP, tienen intención de hacerlo más grande y añadir más opciones durante mucho tiempo.
3. Si te gusta *Battlefield*, su estilo de juego más táctico y estratégico, te convencerá. E insistimos, es gratis.



Habrá armas y material de micropago, aunque muchos elementos se podrán comprar con la moneda ficticia que ganaremos luchando.



Los mapas serán enormes y el uso de vehículos será vital. Inicialmente habrá 8 clases (tanques, naves...) y serán mejorables.

PS3 | CCP/SONY | SHOOTER | 2013








## » Un shooter para los tiempos de crisis

**Tras *DC Universe*, PS3 se prepara para recibir un nuevo juego Free 2 Play, que en esta ocasión apostará por el shooter subjetivo.**

Actualmente está en fase de beta pública y cualquiera con una PS3 y varios gigas libres puede descargarlo y probar la propuesta de *Dust 514*, un shooter íntimamente ligado con el universo del juego de PC *Eve Online*, tanto como que ambos juegos acabarán interrelacionándose directamente (los jugadores de *Eve* podrán contratar marines de *Dust* para conquistar los planetas más rápidamente).
En *Dust 514* nos crearemos un soldado y nos uniremos a uno de las 4 facciones que luchan por dominar la galaxia, cada uno asociado a una corriente (religión, democracia, poder militar y poder burocrático) y con una estética y armamento diferente. A su vez, podemos elegir entre 4 clases de soldado (soldado, soldado pesado, francotirador e ingeniero), cada una con acceso a habilidades y armamento distinto, para participar en batallas de hasta 48 jugadores (24 por bando). Las batallas tendrán lugar en enormes mapeados y nos invitarán a dominar nodos clave, desde los que podremos reaparecer si somos abatidos, obtener recursos y vehículos. Habrá diferentes tipos de partida, con diferentes objetivos e incluso un modo supervivencia cooperativo en el que lucharemos contra enemigos manejados por la consola.
Del mismo modo, combatir nos irá reportando experiencia, con la que tendremos acceso a nuevas armas y habilidades, e iremos acumulando ISK, una de las monedas del juego para comprar armamento (también habrá Aurum, moneda que podremos comprar con dinero de verdad y que nos dará acceso a otras armas y protecciones). Insistimos, ahora mismo está en fase beta y tiene algunos problemas, pero sin duda, puede ser un juego enorme, que dejará cientos de horas de juego sin necesidad de soltar un "pavo"...

# PUPPETEER

■ La aventura transcurrirá en el interior de un teatrillo, que presentará muchos cambios de escenario y, sobre todo, tendrá mucho movimiento.

## » Descubre la magia de los guiñoles

PS3 | SONY | PLATAFORMAS/ACCIÓN | 2013

**El "bunraku" o teatro de marionetas japonés, es la fuente de inspiración de este original y atípico plataformas japonés.**

Bajo este título, que traducido vendría a ser algo como "marionetista", se esconde uno de los títulos exclusivos más originales y prometedores de PS3. Su historia puede pecar de simple, pero aún así es atractiva: el malvado rey Moon Bear arrastra al joven Kutaro a su castillo, y tras convertirlo en marioneta, lo decapita en un ataque de ira. A nosotros nos tocará ayudarle a escapar del castillo, encontrar su cabeza y devolverle su condición humana. ¿Cómo? Pues buscando la manera de salir del teatrillo donde transcurre la aventura, que combinará plataformas y acción con ideas propias. Kutaro podrá recoger diferentes cabezas que le darán poderes (saltar más alto, acceder a determinadas zonas...) y que, en realidad, serán como vidas. Si perdemos la cabeza al recibir el impacto de un enemigo, tendremos 3 segundos para recuperarla o equipar otra que tengamos, si no Kutaro morirá. Sumado a este elemento, estarán las tijeras Calibrus, con las que literalmente podremos destrozar los decorados del teatrillo o los enemigos (pulsando ■ cortaremos casi todo e incluso nos mantendremos más tiempo en el aire).

Otros elementos típicos de los plataformas 2D, como los enemigos finales, también estarán presentes y serán una combinación de puzzle y acción. Pero, sin duda, el aspecto más original de *Puppeteer* es que toda la acción transcurrirá dentro de un escenario teatral, que lejos de ser estático, presentará constantes cambios y transmitirá una lograda sensación de movimiento, todo ello aderezado por las voces de un narrador, el jaleo del respetable (risas, sustos, gritos...) y un cuidado juego de luces y efectos. Y son todos estos elementos los que harán de *Puppeteer* un juego único, un dechado de originalidad que viene a demostrar que PS3 aún tiene mucho que decir, que no todo está visto y que, hasta cierto punto, la nueva generación de consolas no corre prisa. Que para divertir no hacen falta mejores gráficos, sino IDEAS.



■ El desarrollo combinará plataformas 2D y acción, y no faltarán enemigos finales, secretos y muchas sorpresas más.



■ Las cabezas serán como las vidas: si pierdes una, tendrás 3 segundos para recuperarla...

### 3 RAZONES para tenerlo

1. Será una de las últimas superproducciones de Sony dentro de los juegos de plataformas 2D para PS3.
2. Mecánicas y desarrollo apostarán por ideas originales, como si todo transcurriera en un teatro de guiñol.
3. Estéticamente promete ser un juego único, a la altura de joyas como la saga *LittleBigPlanet*.



■ Las tijeras Calibrus serán un elemento central de juego: con ellas podremos cortar partes del escenario, enemigos, "volar"...




*Tales of Xillia* llegará a lo largo de 2013 con sus textos traducidos y unos combates e historia que enganchan...

## 3 RAZONES para tenerlo

1. Si te van los J-RPG, es uno de los juegos más valorados y mejor puntuados del género en Japón.
2. Sigue ahondando en un sistema de combate más ágil y menos plomizo que el clásico sistema de turnos.
3. Dos personajes distintos a elegir, 50 horas de historia más otras 50 para conseguir todo lo opcional...



Elegir entre dos protagonistas, posibilidad de realizar ataques conjuntos con 2 personajes... *Xillia* contará con muchas novedades.



Por primera vez en la saga la cámara se situará tras el personaje, y podremos rotarla para admirar el mundo.

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 2013



# TALES OF XILLIA™



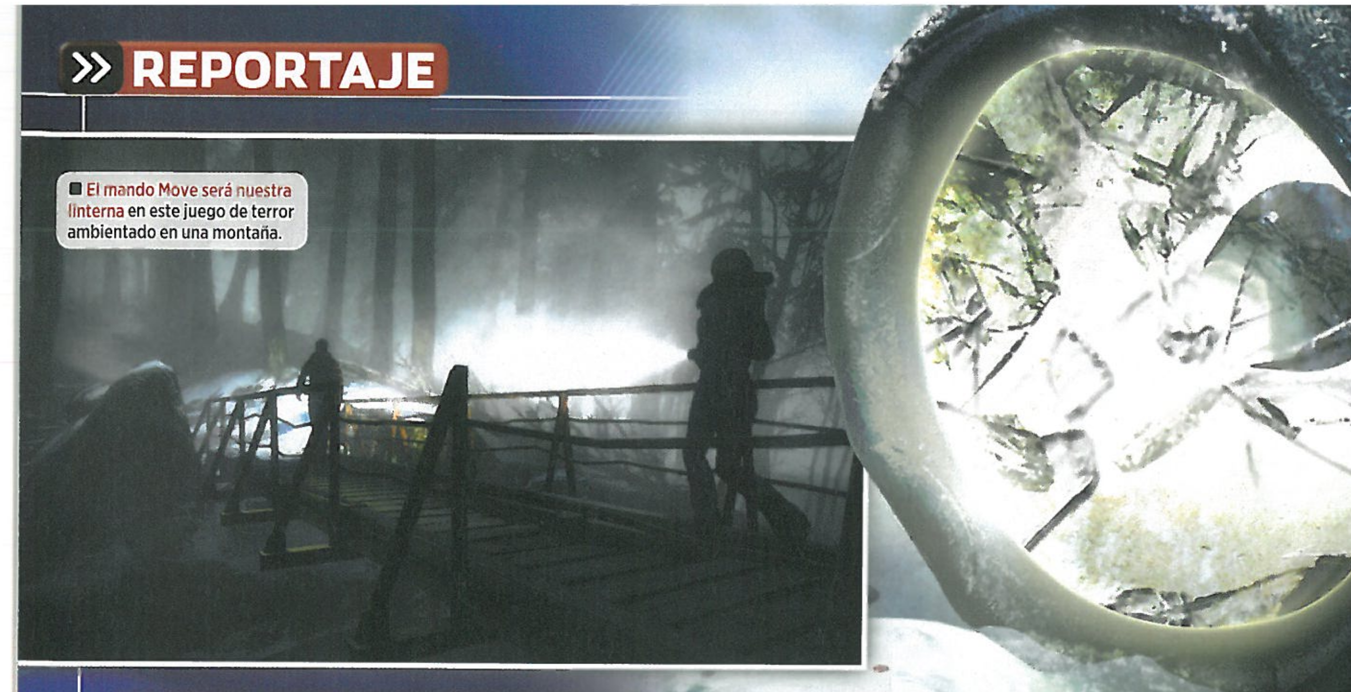
## » Reencuentro con el mejor rol oriental

**Ni no Kuni ha sido el primer gran J-RPG de 2013, pero no el único. La saga *Tales of*, con su entrega más valorada, llegará este año a PS3...**

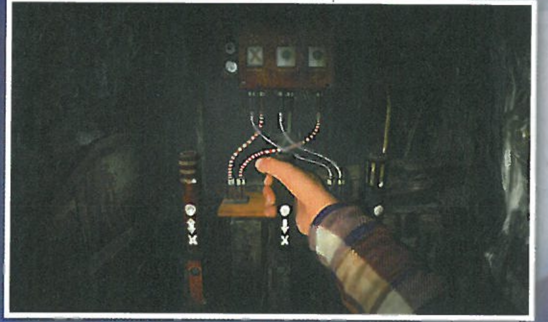
Puede que el rol nipón no esté viviendo su mejor momento en cuanto a cantidad y calidad de lanzamientos, pero aún así siguen existiendo joyas a tener en cuenta. En PS3 nos queda por disfrutar uno de los juegos más valorados por los japoneses. *Tales of Xillia*, la decimotercera entrega de la saga de Namco Bandai que, tras *Graces f*, promete afianzarse en Europa como una de las grandes del género, gracias a sus maduras tramas y asequible sistema de combate y evolución de personaje. Por si estos encantos fueran poco, está confirmado que *Tales of Xillia* llegará a lo largo de este año con los textos en castellano, lo que sin duda es el espaldarazo definitivo que necesitaba esta saga.

*Tales of Xillia* nos transportará al mágico mundo de Liese Maxia, donde humanos y monstruos conviven con seres espirituales, quienes ayudan a los primeros convirtiendo sus deseos en realidad y canalizando el maná. Pero un buen día, los espíritus empiezan a morir y desaparecer, desestabilizando el equilibrio entre razas, lo que sumado a la tensión entre los dos reinos que buscan la supremacía, A Jule y La Shugall, promete dejar una trama como muchos frentes. Además, al comenzar a jugar tendremos que elegir entre uno de los dos protagonistas, el joven médico Jude y la invocadora Milla, ofreciendo cada uno un enfoque distinto sobre la trama.

En cuanto al combate, seguirá el tono ágil de *Graces f*, teniendo en cada turno una serie de puntos que se consumen al ejecutar diferentes ataques y habilidades (llamados Artes), aunque tendremos nuevas opciones como combinar los ataques de dos personajes. Además, podremos personalizar a los personajes equipo con todo tipo de prendas y complementos, potenciar sus habilidades como queramos gracias al sistema de orbes y un largo etc. que promete hacer de *ToX* un éxito dentro de los J-RPG.



El mando Move será nuestra linterna en este juego de terror ambientado en una montaña.



Aparte de coleccionables, puzzles y referencias a pelis de terror, *Until Dawn* será una aventura rejugable, con decisiones y varios finales.





Acciones como bajar una cremallera en una escena picante se realizarán moviendo el mando.

# UNTIL DAWN™

## » El juego que Move necesitaba...

PS3 | SONY | SURVIVAL HORROR | 2013

**Si ningún juego de Move te ha terminado de llenar, puede que este terrorífico Survival Horror sea lo que has estado esperando...**

Hasta ahora, los juegos de Move han estado bastante limitados, bien a recopilaciones de minijuegos chorra y deportivos o algún que otro "experimento" extraño, como *Datura*. Y, aunque nos hubiera gustado ver algo como *Until Dawn* en el lanzamiento de Move, lo cierto es que nunca es tarde si la propuesta es buena. Así, por fin, este año vamos a poder disfrutar de una aventura de terror en toda regla, un Survival Horror que recogerá todos los tópicos de las pelis de miedo para asustarnos a lo grande. La historia nos presentará a un grupo de 8 amigos (sí, será terror "juvenil") que decide pasar una noche en la montaña para homenajear a un amigo muerto en la zona tiempo atrás. La aventura transcurrirá durante una noche, en unas 6 horas de juego aproximadas, en las que iremos alternando constantemente el control entre 7 personajes, en un desarrollo que dejará cierta libertad para explorar los entornos (podremos encontrar pistas adicionales sobre la trama) y donde no faltarán los puzzles, los sustos (tanto visuales como sonoros), la tensión, las persecuciones y huidas e incluso las referencias a los clásicos del cine, como la inolvidable máscara de hockey de Jason Vorhees en "Viernes 13"... Y es que en *Until Dawn* tampoco faltará la figura de la misteriosa sombra que nos amargará la existencia persiguiéndonos o incluso llevándose a algunos de nuestros compañeros a la más profunda de las oscuridades... Además, podremos tomar decisiones en numerosos puntos del juego, lo que nos conducirá a un final u otro (habrá varios) y a que unos personajes sobrevivan o no lleguen al final de la historia...

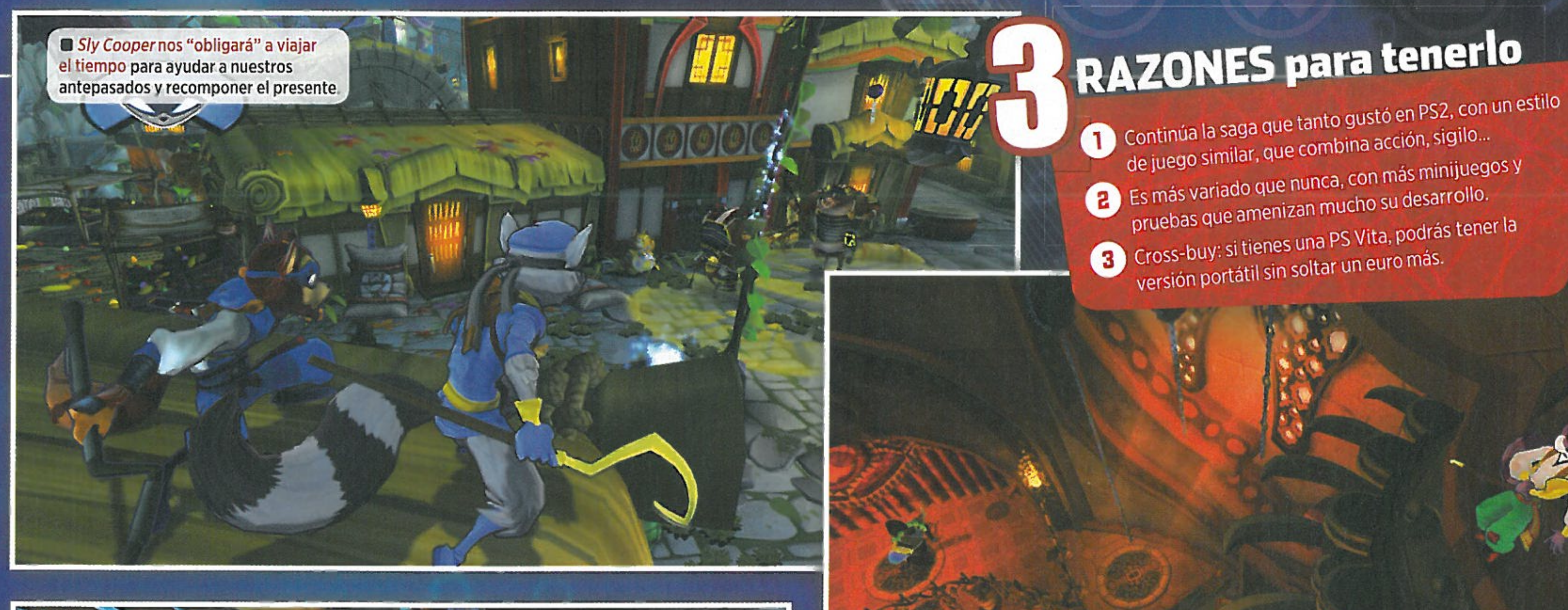
La gracia de todo residirá en que el juego se manejará sólo con un mando Move, sin navigator ni nada más. Para movernos, sólo tendremos que apuntar al lugar al que queremos ir y apretar el gatillo, o pulsar el botón Move para interactuar con el entorno (y hacer los gestos que correspondan a abrir una puertas, mover palancas...). Promete.

## 3 RAZONES para tenerlo

1. Si tienes un mando Move, promete ser el juego que mejor lo explotará. ¡Una aventura por fin!
2. Parece que volverá a traer a la consola el miedo de verdad, con sustos y una ambientación escalofriante.
3. Si te va el cine de terror, te gustarán las referencias al género, su humor y las escenas picantes...



Manejaremos a un total de 7 personajes, y tomaremos decisiones que afectarán al final que vemos y detalles como quien sobrevive...



*Sly Cooper* nos "obligará" a viajar el tiempo para ayudar a nuestros antepasados y recomponer el presente.

## 3 RAZONES para tenerlo

1. Continúa la saga que tanto gustó en PS2, con un estilo de juego similar, que combina acción, sigilo...
2. Es más variado que nunca, con más minijuegos y pruebas que amenizan mucho su desarrollo.
3. Cross-buy: si tienes una PS Vita, podrás tener la versión portátil sin soltar un euro más.





Podremos subir nuestra partida a la nube y jugar en la consola que prefiramos (PS3 o Vita) gracias al Cross-Buy.

PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE MARZO



# SLY COOPER Ladrones en el Tiempo™

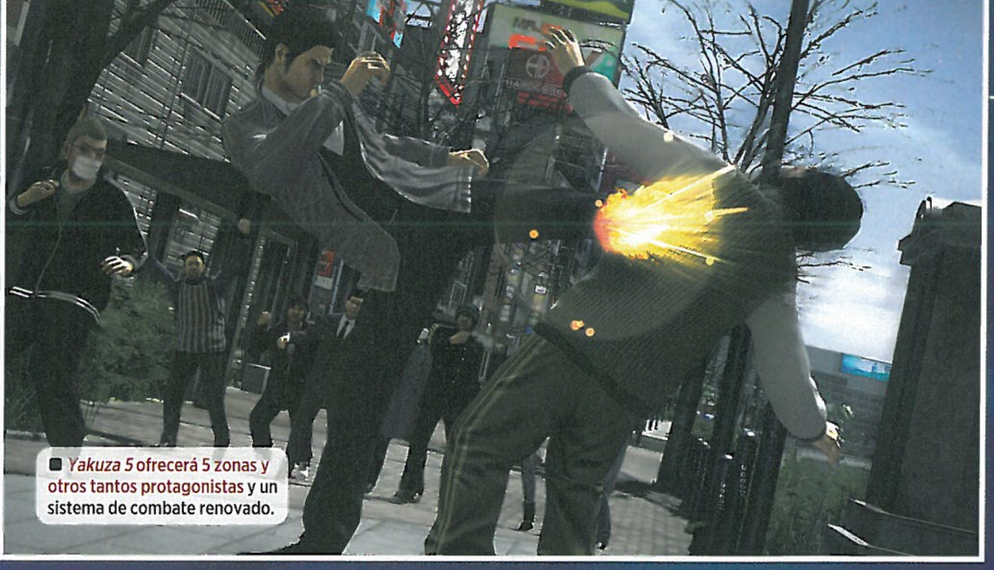
## » Aventuras para todos los públicos

**Sly, el ladrón de guante blanco, debuta en PS3 con su mezcla de sigilo y acción en un viaje espacio temporal.**

Sly, Bentley y Murray, el trío de ladrones "buenos" que nos hizo disfrutar a lo grande en PS2 y PS3 con su trilogía en HD, vuelven a PS3 con su primera aventura original, que retomará el argumento allí donde terminó la saga. Sly ha dejado atrás su etapa de ladrón, pero se ve obligado a volver a actuar cuando descubre que el libro familiar, el "Latronius Mapáchibus", que recoge todas las habilidades y logros de los antepasados del prota, está desapareciendo. Por esta razón, la tortuga Bentley inventa una furgoneta capaz de viajar en el tiempo, con la que el trío visita a los antepasados y comprueba que algunas cosas han cambiado. Descubrir quién se esconde tras los cambios y recomponer el pasado serán nuestras dos tareas principales, en un desarrollo que combinará las ya habituales dosis de sigilo, acción y minijuegos. Sí, minijuegos, que en esta ocasión serán más abundantes y variados y que abarcarán desde "hackeos" de ordenadores a pruebas de conducción, matamarcianos y casi todo lo que se os ocurra. Todo ello mientras recorremos unos coloristas, enormes e impresionantes escenarios que nos transportarán al Japón feudal, la Inglaterra de los caballeros o el místico encanto de Oriente. Zonas donde, además, también manejaremos a diferentes personajes, como el trío protagonista (Sly será más de sigilo y plataformas, Murray más beat'em up...) o incluso Carmelita Fox, la ex-novia de Sly. Y a la cita tampoco faltarán los numerosos coleccionables, el ya clásico humor de la saga, muy "blanco" para que lo pueda disfrutar toda la familia, un cuidadísimo doblaje al castellano (volverán las voces de siempre) o la compatibilidad con teles 3-D. A este dechado de virtudes se unirá otro encanto más: el Cross-Buy, por el que te llevarás la versión de Vita gratis, lo que traerá de la mano otras novedades, como poder guardar la partida en la nube y seguir en la consola que prefiramos.

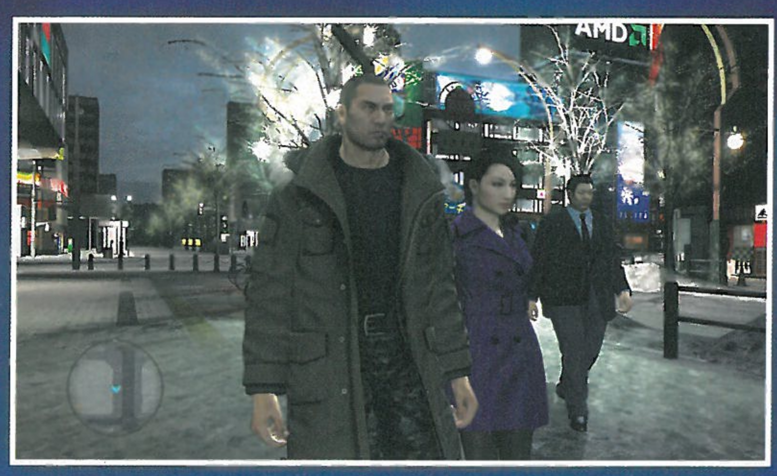



Gestionar clubes, apostar en carreras de gallinas, probar Coin Ops... Habrá mucho para hacer.



*Yakuza 5* ofrecerá 5 zonas y otros tantos protagonistas y un sistema de combate renovado.




PS3 | SEGA | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

# Yakuza™ 5

## » ¡Abran paso al "*GTA*" japonés!

**El mundo de la mafia japonesa regresa a PS3 con su aventura más colosal, aumentando de forma notable todas sus opciones jugables.**

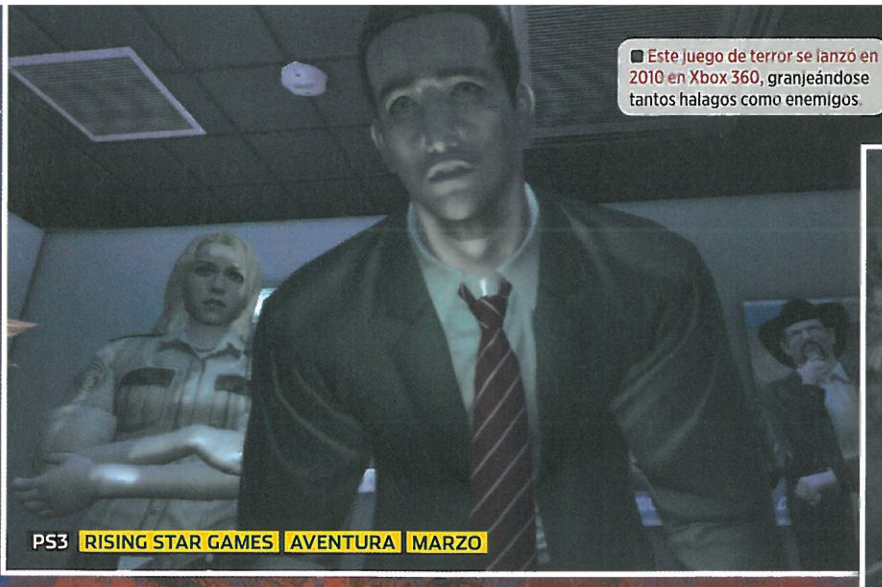
Su creador, Toshiro Nagoshi, ha afirmado que *Yakuza 5* es "el *San Andreas*" de la saga, en un intento de explicar de forma concisa lo que supone esta nueva entrega: un enorme salto en lo que a opciones y cantidad de contenido se refiere. Su trama continuará donde lo dejó *Yakuza 4* (*Dead Souls* es un spin-off), con una nueva guerra de clanes yakuza gestándose y un intento de formar alianzas en nuevos territorios. Así seguiremos la historia interconectada de 5 personajes en 5 entornos distintos. De hecho, de las 5 ciudades que visitaremos 3 son completamente nuevas: a Kamurocho y Sotenbori de anteriores *Yakuza* se unirán Nagasugai (inspirada en Fukuoka), Tsukimino (basada en Sapporo) y Kin'eicho (recordará a Nagoya). En cada uno de estos entornos manejaremos a un personaje distinto, como Kazuma Kiryu (el prota de la saga), al que encontramos trabajando de taxista, o los también conocidos Taiga Saejima (otro yakuza) y el prestamista Shun Akiyama. A ellos se unirá, por primera vez de forma jugable, Haruka Sawamura, la niña que ha jugado un papel central en la saga, quien ahora intenta convertirse en una Idol (o estrella de la canción) y un nuevo personaje, Tatsuo Shinada, un jugador de béisbol vetado del circuito profesional por haber participado en apuestas.

*Yakuza 5*, además, estrena nuevo motor gráfico, lo que se traduce en una puesta en escena más espectacular, con personajes aún más realistas y entornos aún más grandes y detallados, con muchas más cosas para hacer: volverán los salones recreativos con más máquinas, la gestión de clubes nocturnos, golf, béisbol, karaoke e incluso caza. Incluso el sistema de combate ha sido revisado, para ajustar el tempo y hacerlo aún más dinámico y atractivo de lo que ya era. Y eso por no hablar de su espectacularidad...

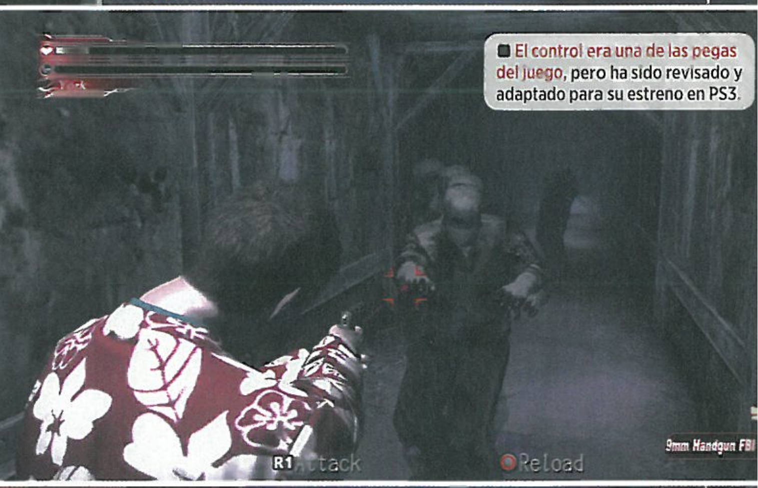
Lo único malo es que SEGA no ha confirmado aún sus planes de sacarlo fuera de Japón (ni siquiera a EE.UU.), pero nosotros confiamos en que lo estén traduciendo en estos momentos al inglés...

### 3 RAZONES para tenerlo

1. Si te gusta la cultura japonesa y las aventuras del estilo *ShenMue*, esta saga es lo mejor que vas a encontrar.
2. Será enorme: 5 personajes y entornos, más tareas para realizar, incluida caza o minijuegos de baile.
3. Su nuevo motor gráfico dejará unos personajes y entornos aún más auténticos.

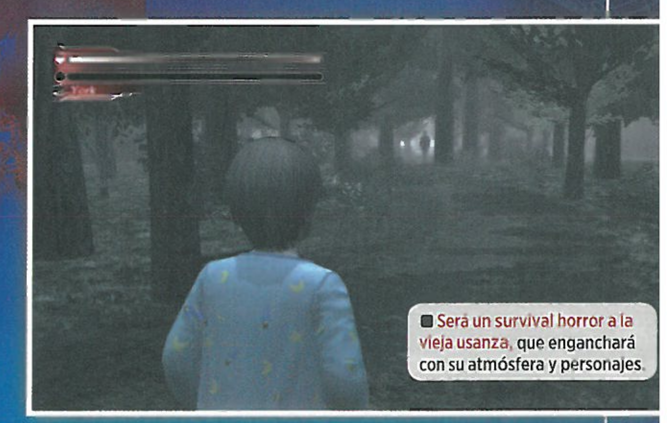

Este juego de terror se lanzó en 2010 en Xbox 360, granjeándose tantos halagos como enemigos.

PS3 RISING STAR GAMES AVENTURA MARZO



El control era una de las pegas del juego, pero ha sido revisado y adaptado para su estreno en PS3.

# Deadly Premonition


Será un survival horror a la vieja usanza, que enganchará con su atmósfera y personajes.

## » Vuelta a los orígenes del terror

**Amado por unos, odiado por otros, este juego de Xbox 360 debuta en PS3 cargado de mejoras... ¿Se repetirá la historia de amor/odio?**

En 2010, Rising Star Games lanzó en Xbox 360 *Deadly Premonition*, el juego que ostenta en el Guiness el récord de contar con las reviews más polarizadas, con notas que van de 20 a 100...
Su historia nos mete en el pellejo del agente York, quien investiga en la tranquila ciudad de Greenvale una serie de asesinatos que podrían estar relacionados con un asesino en serie (coloca los cadáveres de sus víctimas en posiciones artísticas). Aunque pronto todo se complicará con elementos paranormales y las propias paranoias del agente York, lo que nos obligará a descubrir si las pistas que seguimos son buenas o simples locuras. Todo en un desarrollo más o menos abierto, con tareas secundarias, momentos de acción... Sus problemas técnicos (gráficos cutres, control horroroso...) le granjearon muchas y muy duras críticas, aunque los que consiguieron superar ese escollo lo siguen considerando un juego único, con una historia y personajes difíciles de encontrar. Lo mejor de todo es que esta edición Director's Cut corregirá todos esos fallos (gráficos mejorados, control revisado y adaptado...) y añadirá otras mejoras, como un nuevo escenario que arrojará algo más de luz sobre la trama y un DLC que nos permitirá comprar casa o coche. Lo malo es que aún no se sabe quién lo traerá a España...

### 3 RAZONES para tenerlo

1. Es un Survival al viejo estilo, con una historia, unos personajes y un misterio que engancha a lo bestia.
2. La edición Director's Cut promete ser la mejor, con más contenido y mejoras importantes.
3. Sus creadores dicen que es una experiencia única, que no hay nada igual en el catálogo de PS3.

# God of War Ascension





## » Kratos vuelve acompañado

**Aunque ya habréis leído todo sobre *Ascension* en nuestro reportaje, Kratos no podía faltar en esta lista de exclusivos...**

Es uno de los valores seguros de Sony, una saga exclusiva que sigue siendo sinónimo de calidad. Y, como habéis podido leer en nuestro amplio reportaje, esta nueva entrega quiere ir más allá en todos los sentidos. Sí, volverá a ser una precuela y no sabremos qué pasó con Kratos tras *GoWIII*, pero podremos conocer nuevos aspectos del pasado del espartano, que contará un sistema de combate más dinámico y con más posibilidades (como quitar el arma a los rivales), unos quick time events más abiertos, nuevas cotas de salvajismo para ilustrar los remates finales y, por supuesto, una nueva ristra de enemigos finales. Además, por primera vez en la saga, se introducirá un modo multijugador para 8, que lejos de ser un "pegote" tendrá multitud de opciones y desbloqueables que, en nuestras primeras partidas nos ha convencido.

### 3 RAZONES para tenerlo

1. Vuelve Kratos en su versión más bestia y dura.
2. Renovará su sistema de combate, los QTE...
3. El multijugador nos ha parecido divertido.

# NOVEDADES PlayManía

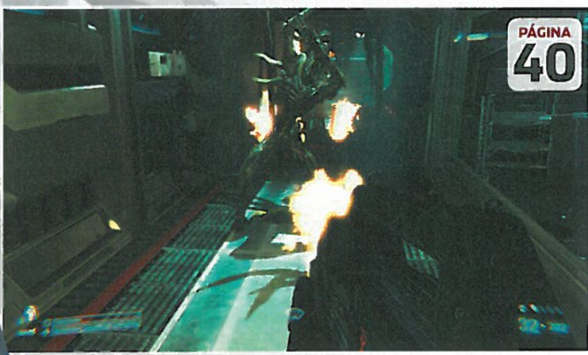
PÁGINA 36

**Metal Gear Rising: Revengeance**

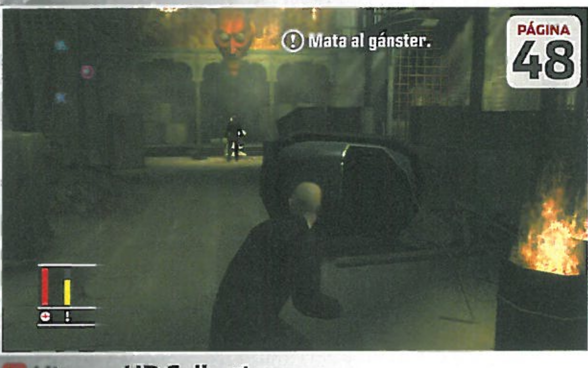
*Metal Gear* aparca temporalmente su estilo habitual para apostar, y muy fuerte, por la acción pura y dura y con Raiden como protagonista.


PÁGINA 44

**Dead Space 3.** Isaac Clarke vuelve a enfrentarse a la Unitología pero esta vez en un planeta helado y con la ayuda de otro personaje, John Carver, con quien podemos jugar de forma cooperativa online.


PÁGINA 40

**Aliens Colonial Marines.** Tras 6 años de desarrollo, la secuela espiritual de la genial película "Aliens" llega a PS3 ofreciendo toda la tensión de la saga cinematográfica, multijugador y más...



PÁGINA 48

**Hitman HD Collection.** Tras el genial *Absolution*, el asesino alopécico vuelve a PS3 con sus 3 aventuras de PS2 remasterizadas en alta definición. Y aunque se les notan los años, siguen divirtiendo...

## ¡A JUGAR!

Mientras esperamos noticias de PS4 podemos estar más que satisfechos con nuestra PS3, que nos sigue ofreciendo la posibilidad de disfrutar de lo lindo con juegos de enorme calidad. Y es que está claro que aún tiene mucho, mucho que decir.

Por ejemplo, este mes podemos pasárnoslo en grande descubriendo otra manera de disfrutar con un *Metal Gear*. Los que gusten de pasar angustia, pueden elegir entre hacerlo en primera persona, combatiendo los xenomorfos de *Alien Colonial Marines*, o en tercera persona luchando contra los necromorfos de *Dead Space 3*, una aventura que ha perdido la frescura y la capacidad de sorprender de las primeras entregas, pero que sigue siendo divertida y de los pocos juegos "de miedo" de esta generación.

Un poco más de capa caída está PS Vita, que celebra su año de vida con promesas de futuro. Ahora mismo no hay mucho que llevarse a la portátil, aunque como veréis en el reportaje que os hemos preparado más adelante, el futuro es prometedor...

### PS3

Metal Gear Rising: Revengeance ... 36
Aliens Colonial Marines ... 40
Dead Space 3 ... 44
Hitman HD Trilogy ... 48
The Cave ... 49

### PS VITA

Earth Defense Force 2017 Portable .. 50
Let's Fish! Hooked On ... 51

## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

**0-49** **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

**49-59** **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

**60-69** **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

**70-79** **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

**80-89** **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

**90-94** **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

**95-100** **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.




Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.




Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

**PEGI** El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos.















12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **PLATINUM GAMES**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **22 DE FEBRERO**
Precio: **59,95 €**

Jugadores: **1** | Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **INGLÉS**
Instalación: **2186 MB** | Resolución: **720P**

www.konami.jp/mgr

■ *MGRR* es un "spin-off" de *Metal Gear*, que cambia la infiltración y el sigilo por la acción más bestia en tercera persona.

## RENOVANDO LA ACCIÓN A GOLPE DE **KATANA**

# Metal Gear Rising: Revengeance

### Gracias a *Bayonetta*, Platinum Games se consolidó como una autoridad en los juegos de acción y, ahora, quieren ir aún más lejos...

Tras un desarrollo plagado de retrasos y cambios de estudio, finalmente ha sido Platinum Games quien ha rematado el esperado "spin-off" de *Metal Gear*, que aparca temporalmente el sigilo y la infiltración para ofrecer el hack'n slash más bestia y exagerado de esta generación. La pregunta es, ¿están los fans preparados para este cambio?

***Rising: Revengeance* nos pone en el pellejo de Raiden,** en su versión ninja cibernético, quien trabaja en una milicia privada protegiendo al presidente de un país emergente africano. La estabilidad alcanzada se tuerce cuando una compañía de seguridad rival, Desperado, despliega su comando los "Vientos de la destrucción", eliminando al mandatario y dejando a Raiden manco y tuerto. Ahí comenzará su historia de venganza personal, que nos llevará a lo largo de 7 capítulos por Denver, México o Pakistán en un juego de acción puro y duro que, aunque flirtea con el sigilo y la infiltración, no lo impone (es una opción más, no nos "castiga" por ser detectados o tirar de katana directamente).
Y, pese a ser un juego de acción, las principales señas de identidad de la serie *Metal Gear* están ahí: disponemos de un códec para hablar con compañeros de equipo, los diálogos abordan cuestiones morales, hay jefes finales, bastantes escenas de vídeo, algún que otro guiño de humor, coleccionables... Entonces, ¿qué es lo que hace diferente a *Rising*? Pues, para empezar, el control y el

## » CUANDO *METAL GEAR* SE PASA A LA **ACCIÓN** MÁS BESTIAL



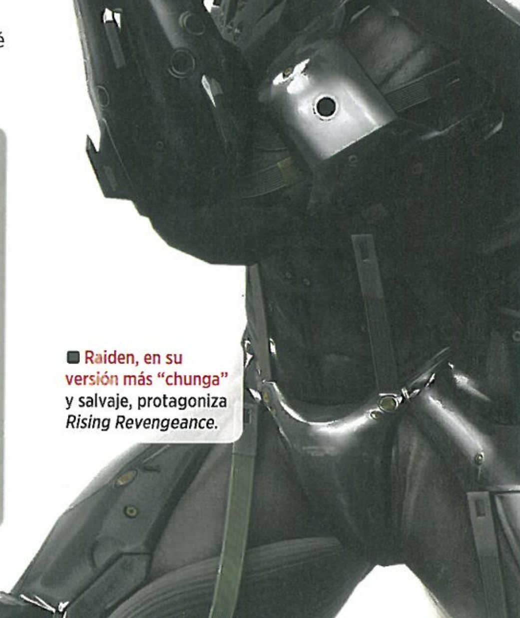
① **HACK'N SLASH.** Es acción pura y dura, con veloces y frenéticos combates con armas blancas y armas de fuego (bazookas, granadas...).



② **BESTIAL.** Eliminamos cyborgs (humanos con partes robot). Algunas exageradas situaciones llevan al género más allá por su grado de "flipada".



③ **TÉCNICO.** Hay combos variados y parries (para bloquear y desviar), que nos invitan a ser precisos y no bajar la guardia. Y hay quick time events.



■ Raiden, en su versión más "chunga" y salvaje, protagoniza *Rising Revengeance.*




■ La aventura se divide en 7 capítulos y suele ofrecer variedad, con momentos como correr por una fachada evitando explosivos.



■ Podemos usar algunas armas de fuego, como bazookas y granadas, pero casi todo el peso de la acción recae sobre las armas blancas.



■ Podemos equipar una de las 3 armas secundarias (sai, lanza y unas katanas "tijera") al segundo botón de ataque.







## » ZANDATSU, O EL ARTE DEL CORTE

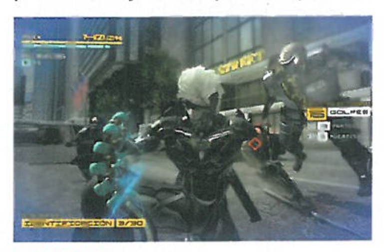
Es la mayor aportación de *Rising*, una técnica que nos permite ralentizar el tiempo y realizar cortes milimétricos con katana...



**ENERGÍA.** Llena la barra correspondiente a "katanazos" o absorbiendo vísceras y pulsa L1 para entrar en modo Zandatsu.



**CORTE PRECISO.** Al pulsar L1 podemos ajustar el ángulo de corte: stick izquierdo para la altura y derecho para la trayectoria.



**¡TRIPAS!** Si cortas por la marca roja, dejarás al aire las vísceras para recuperar vida y energía (pulsa ● para estrujarlas).

***Rising* deja a un lado el sigilo para ofrecer la acción más furiosa y, además, con ideas propias como el Zandatsu o corte preciso.**

papel central de la katana. Con los botones ■ y ▲ realizamos los combos como en cualquier juego de acción, aunque pronto podremos disfrutar de un toque "Bayonettero": al derrotar a los enemigos del escuadrón conseguiremos sus armas (unos Sais, una lanza flexible y unas tijeras-katana), que podemos asignar al botón ▲ y mezclarlas en los combos con la katana, para conseguir efectos como un mayor alcance o "electrocutar" a los enemigos. Pero, sin duda, la estrella es el Zandatsu o corte preciso que, tras pulsar L1, ralentiza la acción y nos permite ajustar el ángulo de corte para golpear la zona que nos interese. De esta manera podemos destruir protecciones, cortar extremidades, partir en dos a los cyborg enemigos o, literalmente, hacerlos "lonchitas", con una mecánica de juego que además tiene su razón de ser.

**Raiden sólo recupera energía** recogiendo unos escasos ítems (con el curioso nombre de "nanopega") o de las vísceras de los enemigos. Para ello debe cortarlos por el lugar indicado al activar en el Zandatsu y pulsar ● antes de que toquen el suelo. Estas vísceras, además recargan las baterías que nos permiten activar el Zandatsu, que es limitado, aunque también rellenamos el indicador lentamente golpeando a los enemigos. Y, como en *Devil May Cry*, tras cada combate somos evaluados con una letra (de D a S), según la calidad de nuestros combos o el uso del Zandatsu, lo que nos confiere una cantidad de puntos PC para comprar mejoras de todo tipo para Raiden. Podemos mejorar su fuerza, aumentar la cantidad de baterías de Zandatsu, su poder de absorción de energía, mejorar las armas o incluso modificar su cuerpo o aprender nuevas técnicas. »



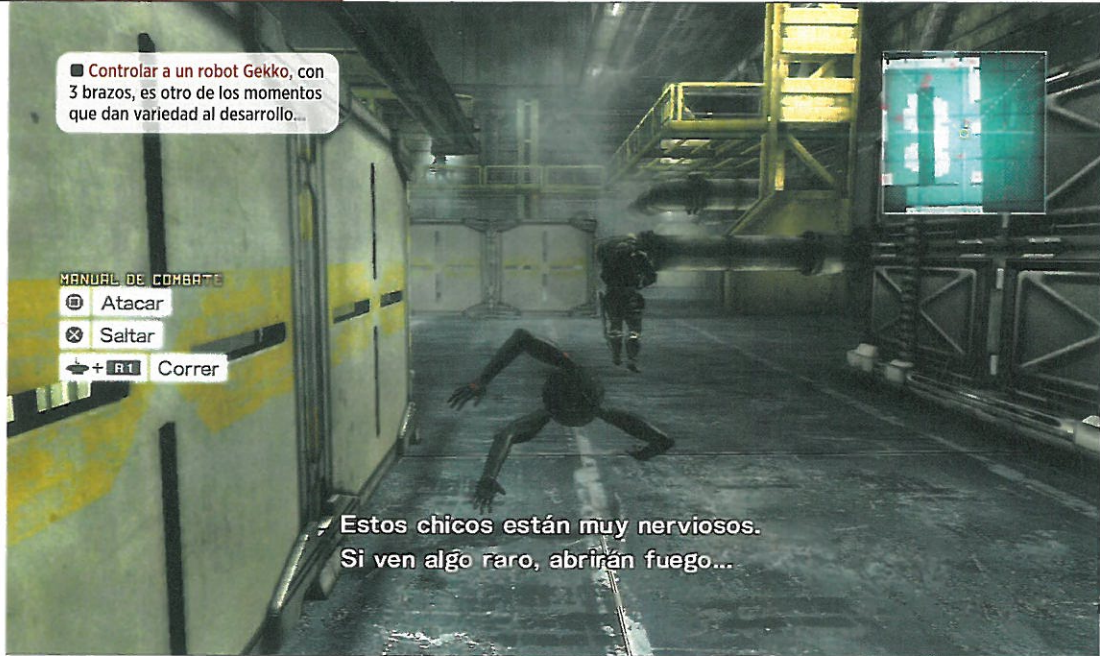

■ Como en *Devil May Cry*, tras cada combate somos evaluados (con las letras D a S), lo que nos reporta dinero.




■ Con Select accedemos al códec para hablar con los contactos, acceder a las misiones VR e incluso ir a la tienda de mejoras.



■ Los combos se realizan combinando ■ y ▲, con pausas e incluso presionando para acumular energía, según el arma.




Controlar a un robot Gekko, con 3 brazos, es otro de los momentos que dan variedad al desarrollo...



Pulsando ↑ en la cruceta activamos la realidad aumentada, un visor que muestra los ítems y enemigos.



Tampoco faltan los toques de humor típicos de Kojima, como este gato invencible y otras idas de olla...



Saltar sobre misiles, huir por el hueco de un ascensor a lomos de un dron volador... la acción no para.




El modelado de personajes y armaduras es lo mejor de la parcela visual, aunque algunos entornos...

## Algunas señas de *Bayonetta*, como equipar 2 armas o unos brillantes jefes finales, también están presentes en *Rising*.

Todo esto sumado a un ritmo de los combates realmente ágil, que obliga a no bajar la guardia ni un solo momento (no faltan los "parries" o desvíos, quick time events...), la posibilidad de destruir algunos elementos del entorno (algo limitado en ocasiones), los típicos detalles chorra de Kojima (pósters de chicas, un gato al que es imposible eliminar...) y un buen diseño y gran variedad de enemigos, hacen que el juego enganche desde el primer minuto. Pero lo mejor, sin duda, son los jefes finales...

**_Rising_ despliega todo su poder** en los combates contra los enemigos finales. Y rara vez has visto algo más bestia, exagerado y espectacular. No sólo por el "gore cybernético", si no por lo salvaje e ida de olla de algunas situaciones. Sirvan como ejemplo los primeros compases del juego, donde nos enfrentamos a un Metal Gear Ray, al que, obviamente, troceamos, aunque previamente le cogeremos de la cola, lo elevaremos del suelo lo estamparemos contra el asfalto. En los primeros 15 minutos. Es sólo un ejemplo, pero el combate de cada jefe está tan bien diseñado y tiene momentos tan espectaculares (como cortar con Zandatsu buses, helicópteros y todo lo que nos lanzan) que te sabrán a poco, algo que además se ve reforzado por la relativa facilidad para superarlos. Y ahí es donde empiezan los "problemas" de *Rising*. Un jugador medio, en nivel normal, tardará entre 5 y 6 horas en completar la aventura, vídeos aparte. Sí, luego quedan los

## COMBATES FINALES DE OTRA DIMENSIÓN

Si algo convence, y a lo bestia, de *Rising: Revengeance* son los duelos contra los jefes finales. No son muy complicados en nivel normal, pero tienen detalles que difícilmente olvidarás y todo a ritmo de música rockera...



**METAL GEAR.** Hay más de uno y son, probablemente, lo más bestia y exagerado del juego. Ahí lo dejamos...



**VIENTOS.** Monsoon, Sundowner, Mistral y Jetstream, los "Vientos de Destrucción", son alucinantes.



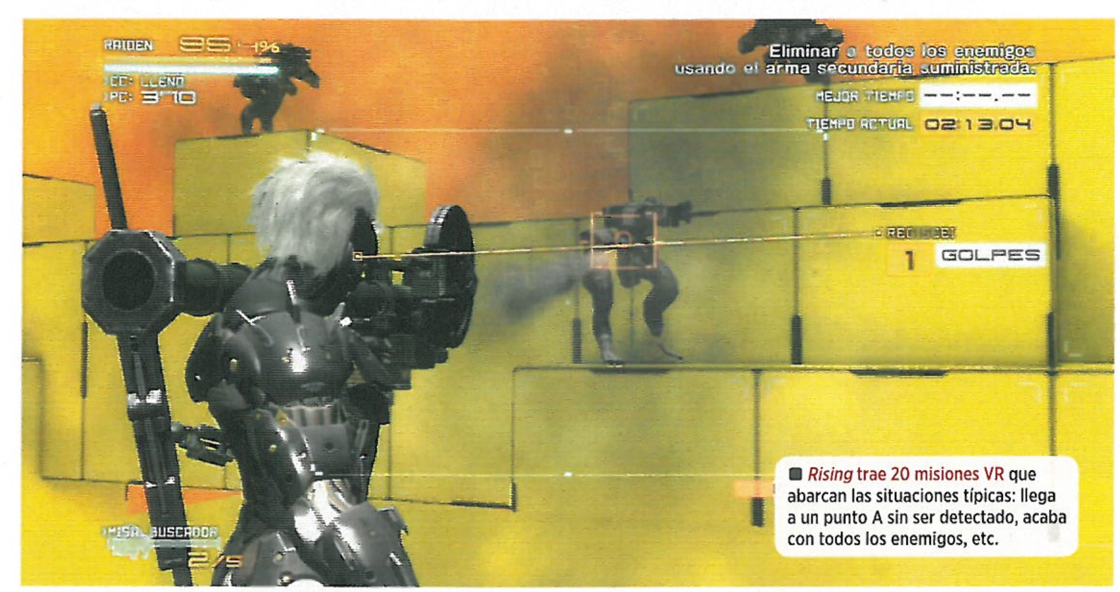
**OTROS.** Desde el duelo contra el cuadrúpedo LQ-84i, hasta el último combate final, todos tienen "algo"...



Con L3+R3 activamos el modo destripador, que convierte a Raiden en una máquina más letal, capaz de descuartizar de un mandoble.



Un jugador medio puede terminar la campaña en 5-6 horas. Y, aunque tiene extras (misiones VR), lo "gordo" sabe a muy poco.




*Rising* trae 20 misiones VR que abarcan las situaciones típicas: llega a un punto A sin ser detectado, acaba con todos los enemigos, etc.





## El único gran problema de *MGRR* es la duración. En menos de 6 horas habrás despachado la campaña.

coleccionables (archivos de datos, hombres en caja, manos izquierdas de cyborgs...) y las misiones VR (sólo 20, más 5 de tutorial), pero sabe a poco. Y además, cae en un error muy común del género, como es repetir ciertos enemigos finales (de hecho, dos de ellos seguidos) e incluso repetir un escenario en capítulos distintos (que recorremos en sentido inverso), detalles que al final dejan un sabor de boca agridulce, pese a que la innovación, como el Zandatsu, pesa mucho más que lo malo...

**Tampoco tiene desperdicio** la pobre traducción al castellano (típica en la saga) o algunas situaciones que caen en el esperpento (nos ahorramos los detalles), aunque Platinum ha echado el resto en la parcela técnica y pone en pantalla unos curradísimos y detallados modelos de los personajes principales y unas buenas animaciones (aunque algunos escenarios pecan de vacíos y de poco interactivos) y una parcela sonora francamente lograda (al principio chocan algunos temas guitarreros, pero al final convencen). Por todo esto, *MGRR* es un juego fiel al universo de la serie, que trae interesantes ideas al género de la acción y una excepcional puesta en escena, pero que pincha en lo relativo a duración y opciones de juego. Pero si buscas calidad en lugar de cantidad...



Cajas y barriles para ocultarnos, visores digitales de fotos para distraer a los cyborgs... no faltan los elementos típicos de la saga *MGS*.




La traducción está plagada de fallos (aunque este es un momento divertido). Las voces en inglés son buenas, pero no en todos los casos.

## MEJORAS Y COLECCIONABLES

Como casi todas las producciones de Kojima, la aventura ofrece multitud de secretos, coleccionables y curiosidades.



**CRÉDITOS.** Tras cada combate recibimos créditos para comprar mejoras: aumento de fuerza, vitalidad, baterías, técnicas...



**COLECCIONABLES.** Hay archivos ocultos, (desbloquean bocetos), portátiles que desbloquean las misiones VR y más...



**CURIOSIDADES.** Encontrar a 5 soldados escondidos en cajas, pósters de muchachas bellas y otros guiños típicos de Kojima.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

El Zandatsu, los enemigos finales, lo frenético de la acción, el diseño de los personajes...

**» LO PEOR**

Es corto. La traducción. Repetición de enemigos finales/escenarios. Entornos vacíos.

Te gustará + que... **EL SHADDAI**



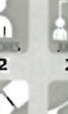
Te gustará − que... **DEVIL MAY CRY**



| | |
|---|---|
| 92 | **» GRÁFICOS** Destaca el modelado de los personajes y las animaciones... |
| 90 | **» SONIDO** Cañera banda sonora, efectos muy logrados y buenas voces en inglés. |
| 94 | **» DIVERSIÓN** Sus ágiles combates, el Zandatsu y los enemigos finales te atraparán. |
| 65 | **» DURACIÓN** 6 horas, intensas, pero muy breves. Luego quedan las misiones VR... |
| NOTA 85 | Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear*, con novedades interesantes, pero que pincha en la duración. |





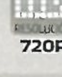




Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **12 DE FEBRERO**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**







Jugadores: 1-2
Jug. online: 2-12
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: NO
Resolución: 720P

www.sega.es/aliencolonialmarines



En este shooter nos esperan miríada de aliens en un chorreo de acción que nos llevará a descubrir los secretos de LV-426.

## NO HAY EJÉRCITO QUE TE PREPARE PARA LOS **XENOMORFOS**

# Aliens: Colonial Marines

**En algún punto entre la segunda y la tercera película de Alien, hubo un grupo de héroes que tuvieron que sufrir la plaga más temible. Ésta es su historia.**

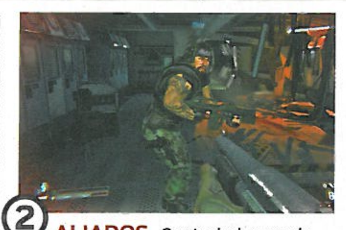
En 1986, James Cameron revolucionó el panorama de la ciencia-ficción con la película "Aliens: el regreso". Y veinte años después, Sega y Gearbox decidieron continuar la historia de ese film con el videojuego *Aliens: Colonial Marines.* El proyecto ha tardado 7 años en cuajar, pero tras muchos traspiés, ya está en las tiendas. Esta vez la heroína no es Ripley, sino un nuevo grupo de Marines Espaciales que acuden a investigar tras los hechos acontecidos en esa película. Acompañados de otros soldados, nosotros controlamos al cabo Winter mientras recorremos entornos ya conocidos como la nave Sulaco o la superficie del planeta LV-426.

**El desarrollo es muy similar al de cualquier otro "shooter"** subjetivo, pero con algunas sutiles diferencias. Por ejemplo, de vez en cuando conviene sacar el clásico detector de movimiento para asegurarnos de que ningún enemigo nos sorprenda por la retaguardia. Además, en alguna ocasión nos toca rescatar a otros compañeros marines o instalar objetos en puntos clave del mapeado. Pero no os preocupéis, que vais a disparar a muchos aliens. Disponemos de un buen arsenal, desde el clásico rifle de pulsos (con los mismos sonidos que en la película) hasta granadas o artillería pesada. Como nuestro personaje sube de nivel al acumular experiencia (por ejemplo, eliminando enemigos o encontrando algún objeto oculto), es posible

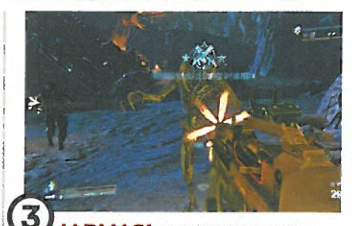
## » ÉSTOS SON LOS **COMPAÑEROS** QUE TE HARÁN SOBREVIVIR



① **GADGETS.** El sensor de movimientos y el soldador son inofensivos, pero te abrirán muchas puertas... Literalmente.



② **ALIADOS.** Controlados por la CPU. Vemos a varios a lo largo de la aventura, pero O'Neal es el que más nos acompaña en las batallas.



③ **¡ARMAS!** El icónico rifle de pulsos de la película es el más común, pero también usamos lanzallamas, escopetas o lanzacohetes.



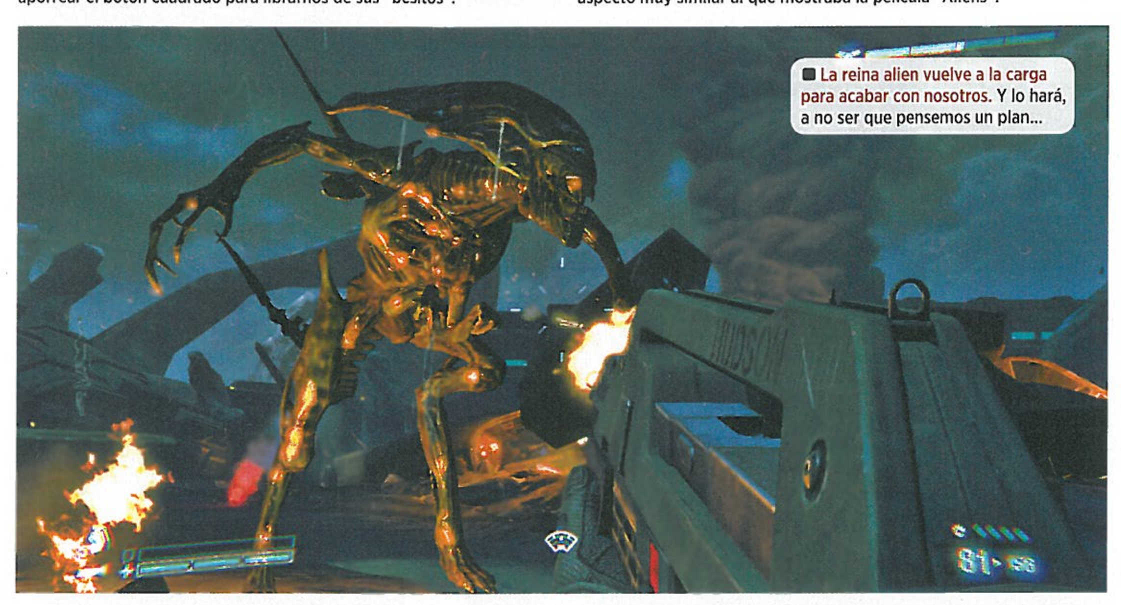
Winter es el héroe, pero tiene que cooperar con marines como Bella para sobrevivir.



Los "facehuggers" no podían faltar a la cita. Por suerte, basta con aporrear el botón cuadrado para librarnos de sus "besitos".

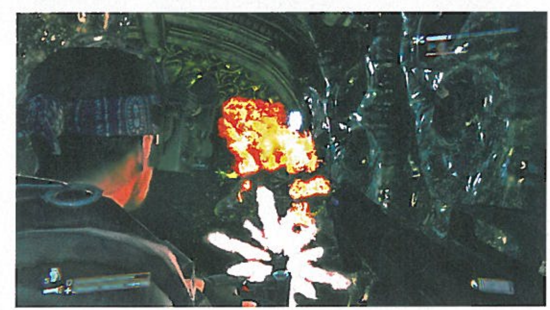



La colonia de Hadley's Hope también aparece en el juego y tiene un aspecto muy similar al que mostraba la película "Aliens".



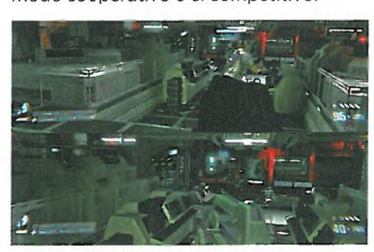
La reina alien vuelve a la carga para acabar con nosotros. Y lo hará, a no ser que pensemos un plan...





## » UN COMPLETO MULTIJUGADOR

Es mucho más interesante dar gusto al gatillo en compañía. Podéis elegir entre el modo cooperativo o el competitivo.



**COOPERATIVO.** 2 amigos en una misma PS3 o 4 online pueden superar la Campaña. Os podéis unir en cualquier momento.



**COMPETITIVO.** Al jugar con los aliens vemos la acción en tercera persona y distinguimos a los marines tras las paredes.




**AL GANAR RONDAS** acumulamos experiencia que sirve para adquirir objetos y armas, tanto aquí como en la campaña.

**Aunque contamos con un amplio arsenal, los numerosos aliens nos tienen a raya la mayoría del tiempo.**

gastar "puntos de nivel" para mejorar nuestras armas con mejores cargadores, un manejo más estable o disparos secundarios, tipo bombas incendiarias o descargas eléctricas.

**En la lista de enemigos están los temibles xenomorfos,** pero también los soldados humanos de la corporación Weyland-Yutani. Los primeros buscan más el cuerpo a cuerpo, mientras que los segundos disponen de potente artillería con la que atacarnos a distancia. En el caso de los aliens, encontramos varias especies, desde los clásicos "soldados", hasta otros que escupen ácido o que nos embisten con su gigantesca cabeza. Por desgracia, ni humanos ni aliens son especialmente inteligentes y, salvo algún que otro susto "por exigencias del guión", la mayoría de los duelos son algo sosos y predecibles, con aliens que corren hacia nosotros como patos de feria. Por su parte, los humanos no paran de gritar que van a venir hacia nosotros o a tirarnos una granada. Sí, ya sabemos que eso pasa también en los *Call of Duty* y similares, pero no deja de parecernos fuera de lugar. Menos mal que la ambientación compensa bastante estas simplezas jugables y es posible encontrar montones de referencias a la película: el triciclo de Weyland Yutani, las taquillas con los nombres de los personajes originales, la colmena de los aliens... Por su parte, el sonido incluye el tema original del film, así como los mismos efectos para las armas o el detector de movimiento. En la versión original, los actores Lance Henriksen y Michael Biehn prestan sus voces a sus respectivos personajes. La versión en castellano es solvente, aunque la sincronización con el movimiento de la boca es muy deficiente. Esto se debe en gran medida »



Hay varios tipos de aliens, desde salivadores hasta acechadores o los temibles trituradores.



La "smart gun" es un arma especial que fija su retícula en el objetivo más cercano. Es muy destructiva, pero ralentiza el paso.



Para recuperar salud, armadura o munición tenemos que encontrar los ítems correspondientes. Tranquilos, son numerosos.


Tampoco faltan momentos dramáticos, e incluso podremos revivir momentos clave de la peli, como manejar un robot de carga.


A medida que nos internamos más en LV-426, el entorno se vuelve más hostil y horroroso. Las referencias son a Aliens son más que claras...


Hay bastante "gore" durante las escaramuzas. Los aliens os destriparán si os despistáis.





**El multijugador es uno de los aspectos más destacables del juego, aunque es irregular.**

a que los gráficos están muy anticuados (los personajes no tienen expresividad) y plagados de defectos que parecen de la generación pasada: texturas pobres, bordes dentados...

**El multijugador es otro de los pilares del juego,** ya que nos permite tanto jugar la campaña en cooperativo como enzarzarnos en 4 modos competitivos: Batalla (un bando de aliens contra otro de marines), Exterminio (los marines deben colocar una bomba y los aliens deben impedirlo), Supervivencia (los marines aguantan 5 minutos ante una oleada de xenomorfos) y Escapada (los marines han de huir, pero cada vez se encuentran con más trampas). La variedad es más que suficiente y contamos con el aliciente de jugar con los aliens en este modo, aunque nos ha dado la sensación de que estos últimos son menos efectivos que los marines. En resumen, este *Aliens Colonial Marines* es un título con buenas intenciones, pero que en seguida se descubre como un juego anticuado en lo técnico y lo jugable. Eso no detendrá a los fans de la franquicia, que pasarán un buen rato al regresar a este carismático universo. El resto de jugones tienen "shooters" mucho mejores en todos los aspectos.


Las torretas automáticas que se usaban en el film se pueden colocar aquí para repeler los ataques. Ojo, hay alguna que irá a por nosotros...


El lanzallamas se puede usar en varios momentos, pero hay una versión especial, exclusiva de la edición limitada del juego.

## UN HOMENAJE A LA PELÍCULA ORIGINAL

Los desarrolladores han incluido guiños tanto a "Aliens: el regreso", como a la franquicia en general. Aquí van algunos.


**EN LOS HANGARES.** Al igual que Ripley, también usamos el popular robot montacargas. en un par de ocasiones.


**BISHOP.** El "sintético" de la película nos da aquí mucha información por radio. Hay algún otro personaje sacado del film...


**EL "SPACE JOCKEY".** Lo vimos en la primera peli y en "Prometheus" y aquí hace una breve aparición. "Ese no es tu dios"...

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Gran fidelidad a la película original. El multijugador es bastante entretenido.

**» LO PEOR**
Está muy anticuado técnicamente. No dura demasiado. Jugabilidad poco original.

Te gustará + que... F.E.A.R. 3



Te gustará − que... RESISTANCE 3



| | |
|---|---|
| 60 | **» GRÁFICOS** Buen diseño artístico, pero son flojos en todo lo demás. |
| 85 | **» SONIDO** La música y los efectos del film, con buen doblaje al castellano. |
| 77 | **» DIVERSIÓN** Comienza con intensidad, pero tiene muchos tramos de "relleno". |
| 75 | **» DURACIÓN** Algo menos de 10 horas en la Campaña. Multijugador variado. |
| NOTA 75 | Los homenajes a la película son lo mejor de un juego que, a la hora de jugar, no aporta nada nuevo y técnicamente es flojo. |



Sólo por ser socio de **GAME**
**¡Ventajas al instante!**

## ¡Reserva tus juegos favoritos!

### Tomb Raider + DLC y Caja metálica Exclusivos

Fecha estimada lanzamiento: 05/03 2013

Sólo en GAME — DLC y Caja exclusivos

PACK EXPLORADOR
EL DESAFÍO DE LA TUMBA — Tumba exclusiva para explorar
+
CLIMBING SKILLS — Escalar montañas más rápido

**De regalo**

Promoción limitada a 500 uds. (DLC) y 500 uds. (Caja) por sistema.

### Naturo Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 + Libro de Arte

Fecha estimada lanzamiento: 08/03 2013

**De regalo**

Promoción limitada a 150 uds.

### God of War: Ascension + 90 días PlayStation Plus

Fecha estimada lanzamiento: 13/03 2013

Disponible en Ed. Limitada

Consigue con tu reserva una Suscripción PS Plus 90 días de regalo

Promoción limitada a 1.000 uds.

### Bioshock Infinite + Bioshock I + DLC Industrial Revolution

Fecha estimada lanzamiento: 26/03 2013

Consigue con tu reserva el DLC "Industrial Revolution", el arma exclusiva de GAME "Comstock's Bird's Eye Sniper Riffle" y el DLC del juego "Bioshock I"

Promoción "Industrial Revolution" y "Comstock's Bird's Eye Sniper Riffle" limitada a 1.000 uds.
Promoción DLC "Bioshock I" limitada 500 uds y sólo disponible para PS3 y PC.

### PS3 Slim 500GB (Roja o Azul) + The Darkness II o Final Fantasy XIII-2

**2.999 puntos** Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **299,95 €**

Promoción limitada a 2.000 uds. Cada pack se compone por una consola + 2 mandos + un único juego a elegir (The Darkness II o Final Fantasy XIII-2).



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 31/03/13. Impuestos incluidos.




www.GAME.es




Género: **SURVIVAL/AV. DE ACCIÓN**
Desarrollador: **VISCERAL GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

Jugadores: 1 | Jug. online: 2
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO
Instalación: NO | Resolución: 1080P

http://deadspace.ea.com/



*Dead Space 3* es la tercera entrega de una saga de terror y acción en tercera persona ambientada en el espacio.

## EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS... ¿O SÍ?

# Dead Space 3

## Isaac Clarke continúa su lucha contra los necromorfos en un remoto planeta que puede esconder la clave para erradicar esta amenaza de forma definitiva.

Si tuviéramos que quedarnos con un solo juego de terror de esta generación, no sería ningún *Silent Hill*, ni por supuesto ningún *Resident Evil*, ni *Siren*, ni otras propuestas más originales (aunque fallidas) como *Amy*. Elegiríamos sin lugar a dudas el primer *Dead Space*, un "survival horror" de 2008 que supo moverse con maestría dentro de los cánones de la acción en tercera pero conjugándolos con un ambiente claustrofóbico, un magistral uso del sonido, unos espeluznantes y brutales enemigos, munición muy ajustada para hacerles frente... El resultado fue tan bueno que EA siguió apostando por esta franquicia en detrimento de otras más o menos coetáneas (como *Mirror's Edge* o el posterior *Dante's Inferno*) y tres años después nos brindó una secuela a la altura de lo que esperábamos.

**Y ahora Visceral Games nos pone de nuevo en la piel** de Issac Clarke, un ingeniero espacial que, muy a su pesar, ya es todo un experto en efigies y necromorfos. Precisamente por eso está en el punto de mira de los seguidores de la Unitología, los adoradaores de la Efigie, que como recordaréis es el artefacto alienígena origen de todos los males. Dicha persecución

### "SURVIVAL ACTION" EN UN PLANETA HELADO



① **ACCIÓN.** Se decía que *DS3* iba a renunciar al terror para abrazar la acción. Hay más tiros sí, pero también hay tensión y algún susto.



② **PUZZLES.** Normalmente se resuelven usando la cinética o bien deteniendo el tiempo gracias a la estabilización. No son muy difíciles.



③ **"QUICKTIME EVENTS".** En ciertos momentos habrá que pulsar el botón adecuado o si no terminaremos la misión antes de lo previsto...



Isaac Clarke de nuevo es el protagonista, junto al sargento John Carver.



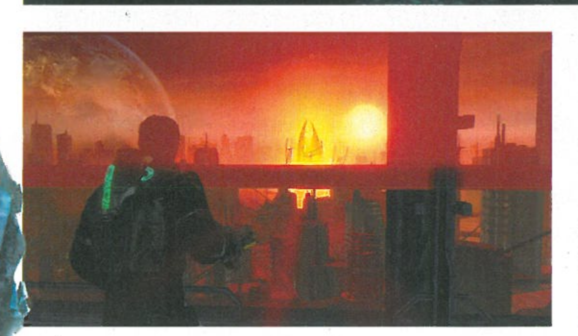
La trama entronca con los *DS* anteriores y vuelven personajes como Ellie Langford, junto a otros nuevos como el sargento John Carver.



Gran parte de *Dead Space 3* transcurre en el planeta Tau Volantis, que supuestamente alberga la clave para erradicar a los necromorfos.



Además de necromorfos, ahora hay tiroteos con soldados humanos. Acción muy "estándar" que no aporta mucho...





## EN COOPERATIVO, ASUSTA MENOS...

La campaña en cooperativo (sólo online) amplía las posibilidades de *DS3*, pero al ir acompañado es menos terrorífico...





**TENSIÓN COMPARTIDA.** El segundo jugador manejará a Carver y podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento.



**CÚBREME LA ESPALDA.** Jugando a dobles los combates son más llevaderos y divertidos. Pero no da tanto miedo...



**PARANOICO.** En ciertos puntos, Carver perderá el juicio y sufrirá alucinaciones que Isaac no verá. "Juego asimétrico" lo llaman.

***Dead Space 3* continúa la trama de los anteriores y sigue siendo, en esencia, un survival horror de ambientación espacial, pero con algo más de acción.**

le va a llevar hasta el planeta helado Tau Volantis. Allí junto con personajes ya conocidos como Ellie Langford, va a protagonizar un nuevo "tour de force" en busca de la clave para acabar, de una vez por todas, con la Efigie y la plaga de los necromorfos. Lo que allí va a encontrar no os lo vamos a desvelar, pero sí os diremos que os va a poner los pelos de punta. O, dicho de otra forma, que aquello que se dijo que *Dead Space 3* iba a dar un giro hacia la acción renunciando a sus terroríficos orígenes no es del todo cierto. Es verdad que hay más tiroteos, sí, y que además de los necromorfos (viejos y nuevos) encontraremos enemigos más típicos de los juegos de acción (como soldados humanos o "infectados") que pueden alimentar esta sensación. También es más "cinematográfico", con descensos de rappel, aparatosos accidentes de naves o caídas al vacío (muchas veces jalonadas con "quicktime events") que pueden recordar, salvando las distancias, a juegos como los *Uncharted*.

**Pero tranquilos, que en los 19 niveles de *Dead Space 3*** hay momentos de tensión en los que volveremos a explorar estrechos y oscuros pasillos esperando que en cualquier momento un necromorfo nos salte al cuello y nos despedace (literalmente). O misiones en el espacio exterior, en las que deberemos realizar rápidamente distintas tareas rezando por ser lo suficientemente rápidos como para terminarlas y volver a una zona segura antes de que se nos acabe nuestra reserva de oxígeno. Y también hay puzzles, que se resuelven normalmente con la cinética (moviendo objetos a distancia), o bien deteniendo el tiempo por unos segundos gracias a la estabilización.



No faltan tampoco los "paseos" por el espacio. Atentos a la reserva de oxígeno de nuestro traje espacial. Si se acaba, es el fin.



Los helados escenarios exteriores de Tau Volantis son menos "pasilleros", pero nunca llegamos a perdernos por ellos...



Podemos mover determinados objetos a distancia gracias a la cinética. Muchos puzzles se resuelven usando este recurso.



Ciertos jefes finales nos recuerdan a los Akrid de *Lost Planet*. Con algunos de ellos "bailaremos" más de una vez.



Hay necromorfos "clásicos" y de nuevo cuño. Los nuevos tienen un diseño... no demasiado inspirado.



La campaña consta de un total de 19 niveles. Al acabarlo abriremos tres nuevas modalidades de juego.



La ambientación nos pondrá los pelos de punta, sobre todo si lo jugamos en solitario...



En el apartado gráfico destacan los efectos de luz, aunque los modelos son un tanto inexpresivos.

## La campaña en cooperativo (solamente online) y las misiones secundarias son los dos grandes añadidos de esta tercera parte.

Como veis, *Dead Space 3* no es tan distinto a los anteriores como cabía esperar. Aunque sí es cierto que incorpora elementos nuevos en la saga (como los enemigos o situaciones ya mencionadas) y algunos escenarios son algo más abiertos, como los nevados exteriores del planeta Tau Volantis, que inexorablemente nos recuerdan a *Lost Planet* (y algunos de sus enemigos también).

Otra novedad son las misiones secundarias, que añaden más duración a las 10 horas de la campaña. Suelen ser búsquedas paralelas que podremos activar (o no) para conseguir recompensas como materia prima para construir armas o mejorarlas.

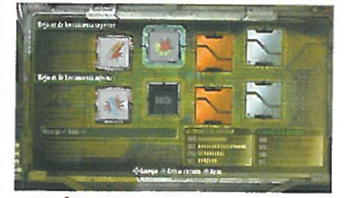
**Pero sin duda la gran novedad de *Dead Space 3*** es la posibilidad de jugar la campaña en cooperativo (sólo online; nada de pantalla partida). Nuestro compañero puede entrar y salir de la partida en cualquier momento y asumirá el papel del cada vez más desquiciado sargento John Carver. Precisamente su creciente locura dará lugar a una de las ideas más curiosas del juego: si jugamos en cooperativo, en ciertos momentos (pocos) Carver sufrirá alucinaciones y atacará a enemigos inexistentes ante la atónita mirada de Clarke (que tendrá que protegerle de los enemigos reales). El hecho de que la Campaña en cooperativo presente algu-

## ISAAC CLARKE SE HACE LAS **ARMAS** A SU GUSTO

Recordemos que Issac Clarke es un ingeniero muy "manitas". Como si fuera MacGyver, es capaz de crear sus propias armas mediante la chatarra y objetos que encuentre por el camino. También podrá modificarlas y mejorarlas, claro.



**MATERIAS PRIMAS.** Búscalas por los escenarios y crea armas a tu gusto: "cortadora" con lanzallamas, etc.



**MEJÓRALAS.** Cómo no, podremos mejorar cada uno de los accesorios: más daño, más rapidez en la recarga...



**NUEVA PARTIDA +.** Al acabar el juego, podremos empezarlo con las armas creadas. Pero será más difícil.




EA Games ya ha anunciado *Dead Space 3 Awakened*, el primer DLC. Llegará al Store en marzo y costará 9,99 euros. Un poco pronto, ¿no?



Limpiar una zona de minas flotantes desde una torreta de una nave es otra de las misiones. No todo va a ser explorar oscuros pasillos...



Como en los anteriores, no hay marcadores de ningún tipo. La vida, la munición, etc los llevamos "integrados" en el traje y las armas.

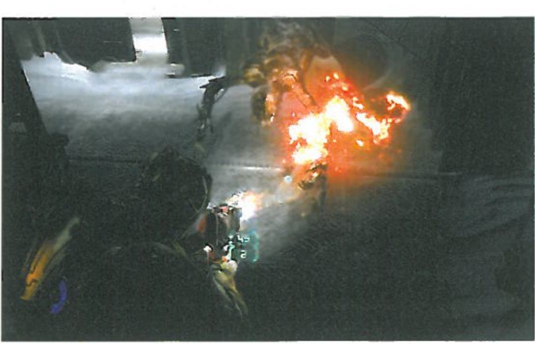




**La ambientación sigue funcionando de lujo, aunque el diseño de los nuevos enemigos no nos convence.**

nas misiones y momentos que no veremos si lo jugamos en solitario es un aliciente extra para probar este modo de juego. Aunque también os decimos que jugando a dobles aumenta la sensación de que hay más acción que en los anteriores. Y es que la tensión y los sustos, acompañados, son menos efectivos, ¿verdad? Eso sí, la ambientación sigue siendo muy buena, apoyándose en un magistral uso del sonido (aunque las voces, en perfecto castellano, son mejorables).

**En cuanto al apartado gráfico,** vuelve a destacar el uso de la iluminación sobre todo en los interiores. Por el contrario, los exteriores están menos trabajados y el diseño de los nuevos enemigos no nos convence... Y esto está relacionado con el principal problema que le vemos al juego. Las novedades no terminan de cuajar y la mayoría de ellas, aunque nunca las hayamos visto hasta ahora en la serie, sí se han usado (y a veces con más tino) en otros juegos del género. Por lo demás, es un grandioso "más de lo mismo" que no defraudará ni a los fans de *Dead Space* ni a los que disfruten con un buen juego de acción. Y es que *Dead Space 3* es justamente eso, un notable juego de acción y terror cuyas novedades no logran levantar un desarrollo que ya no sorprende como antaño...



Entre las armas disponibles está la típica "cortadora", el lanzallamas, minas, rifles... Y hay varios trajes, cada uno con sus características.



*DS3* sigue recreándose en las muertes del protagonista. Un detalle que ya no sorprende como antes. El desarrollo es algo... previsible.

## MÁS ENEMIGOS Y NUEVAS SITUACIONES

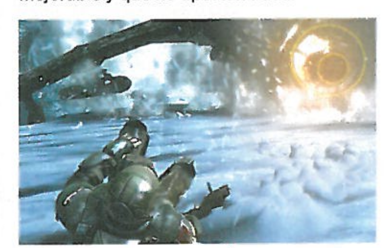
En *Dead Space 3* han intentado abrirse a más público incluyendo algunas novedades que no siempre cuajan del todo bien.



**¿INFECTADOS?** Esta serie se caracteriza por la originalidad de los necromorfos, ¿era necesario meter una especie de zombis?



**ALGO MÁS DE ACCIÓN.** Con tiroteos contra soldados humanos con una IA mejorable y que no aportan nada.



**MÁS "CINEMATOGRÁFICO".** Con espectaculares secuencias que, salvando las distancias, recuerdan a los *Uncharted.*

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La ambientación y la campaña cooperativa, que le otorga un "plus" en duración.

**» LO PEOR**
Las novedades no terminan de cuajar como es debido. No sorprende como antes...

Te gustará que... DEAD SPACE 2

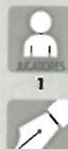


Te gustará que... RESIDENT EVIL 6



| Nota | Apartado |
|---|---|
| 89 | **» GRÁFICOS** Los escenarios interiores funcionan de lujo. Los exteriores... menos. |
| 93 | **» SONIDO** El uso del sonido es magistral y está doblado al castellano. |
| 88 | **» DIVERSIÓN** Cumple con su cometido, aunque el desarrollo es algo previsible. |
| 90 | **» DURACIÓN** 10 horas más las misiones secundarias, modos de dificultad extra... |
| NOTA 89 | Un juego de acción y terror más que notable cuyas novedades no logran levantar un desarrollo que no sorprende como antes. |

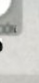












Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador: **IO INTERACTIVE**

Editor: **SQUARE ENIX**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,99 €**

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | INSTALACIÓN NO | RESOLUCIÓN 720P

www.hitman.com



**Hitman HD: Trilogy** incluye los tres *Hitman* de PS2 en HD, con trofeos y conservando su doblaje al castellano.




Esconder cuerpos, disfrazarnos, niveles abiertos llenos de recovecos... Todo esto ya está desde el primero.

MANUAL DEL PERFECTO **SICARIO** EN ALTA DEFINICIÓN

# Hitman HD Trilogy

## Tras triunfar en su estreno en PS3, nuestro asesino alopécico favorito nos recuerda sus andanzas en PS2.

Tal vez algunos de vosotros hayáis descubierto al letal agente 47 en *Hitman: Absolution*. Pero nuestro asesino favorito ya demostró de lo que era capaz en tres aventuras de acción que disfrutamos en PS2: *Hitman 2: Silent Assassin* (2002), *Hitman: Contracts* (2004) y *Hitman: Blood Money* (2006). Y en todas ellas ya estaban presentes los "ingredientes" que tanto aplaudimos en su primera aventura en PS3: tramas adultas, gran diseño de escenarios, múltiples recursos para afrontar con libertad las distintas situaciones...

***Hitman: HD Trilogy* incluye las tres aventuras** mencionadas en HD y con trofeos. A la hora de jugar, salvo por algunas deficiencias en la IA, se mantienen frescas. Ofrece unos 40 niveles en los que hay que cumplir todos los "contratos" (unos 75) que nos encargue la Agencia mediante la acción, el sigilo o una mezcla de ambos. E insistimos, el agente 47 cuenta con muchos recursos (esconderse, disfrazarse, arrastrar cuerpos, usar armas originales...), lo que da lugar a tres aventuras muy divertidas y rejugables. Pero los años no pasan en balde, y sólo *Hitman: Blood Money* mantiene el tipo gráficamente. Las otras dos se han quedado muy añejas pese al "filtro" HD.

Por ponerle otra pega, habría molado que incluyeran *Hitman: Codename 47* (la primera entrega sólo salió en PC), pero en su lugar incluye un código para descargar Sniper Challenge, el minijuego basado en el rifle de francotirador que regalaban al reservar *Hitman: Absolution*. Merece la pena.

El agente 47 es un asesino modificado genéticamente a partir del ADN de cinco de los mayores criminales del mundo.

### COMBATE O SIGILO: TÚ ELIGES

Una de las mayores virtudes de todos los *Hitman* es la libertad que conceden al jugador para encarar las situaciones de diferentes formas. ¿Quieres acción directa o prefieres usar distintas técnicas de subterfugio?

1. **SILENCIOSO.** Avanza sin hacer ruido y acaba con los guardias por la espalda, esconde los cuerpos, disfrázate...

2. **A TIROS.** Y si el sigilo falla, siempre podrás tirar de pistolas, rifles, escopetas, cuchillos y armas mucho menos convencionales.

El "lavado de cara" HD no disimula las carencias. Han pasado ya más de 10 años desde *Silent Assassin*...

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Siguen ofreciendo mecánicas muy vigentes, lo que les hace divertidos y rejugables.

**» LO PEOR**
Gráficamente son bastante añejos, pese al HD. Que no incluya *Hitman: Codename 47*.

| | |
|---|---|
| 77 | **» GRÁFICOS** *Blood Money* mantiene el tipo, pero los dos primeros... son feotes. |
| 87 | **» SONIDO** Gran BSO de Jesper Kyd y doblado al castellano, pero descompasado. |
| 85 | **» DIVERSIÓN** Radica en la libertad que deja para encarar las distintas situaciones. |
| 90 | **» DURACIÓN** Unas 75 misiones en total más el Sniper Challenge. Muy rejugable. |
| NOTA 84 | Tres aventuras de acción que se mantienen frescas a la hora de jugar, aunque gráficamente se nota el paso de los años... |

12+

Género:
**AVENTURA/ PUZZLE**

Desarrollador:
**DOUBLE FINE**

Editor:
**SEGA**

Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**

Precio:
**12,99 €**

| JUGADORES | JUG. ONLINE |
|---|---|
| 1-3 | NO |

| TEXTOS | VOCES |
|---|---|
| CASTELLANO | INGLÉS |

| INSTALACIÓN | RESOLUCIÓN |
|---|---|
| 989 MB | 720P |

http://thecavegame.com

■ *The Cave* combina plataformas y puzzles en el interior de una cueva que habla, narrando la trama y lo que pasa en pantalla, en clave de humor.

Dragón

■ Nos adentramos en la cueva con un grupo de 3 héroes, entre los que cambiamos el control para avanzar.

## ENTRE LA **AVENTURA**, LOS SALTOS Y LOS PUZZLES

# The Cave

### Los creadores de *Monkey Island I y II* se vuelven a reunir para ofrecer una nueva ¿aventura? muy particular.

Un grupo de 7 personajes, de entre los que debemos escoger a 3, son los protagonistas de *The Cave*, una aventura que nos llevará al interior de una cueva parlanchina, en un desarrollo que combina las plataformas 2D con los puzzles y alguna ligera referencia a las aventuras gráficas. Cada uno de los personajes cuenta con una habilidad única (desde "hackear" ordenadores a usar un gancho para balancearse), lo que nos obligará a alternar su control para resolver diferentes situaciones. Todas son "bastante lógicas" y con pensar un poco y ver con qué puedes interactuar conseguirás resolverlas sin sufrir demasiado. Además, según el grupo que creemos, visitaremos zonas comunes de la cueva y otra exclusiva de cada personaje, como un castillo para el caballero (con dragón incluido), lo que nos obliga a jugarlo 3 veces para ver la cueva por completo.

**Aunque ingenioso y divertido, también presenta fallos serios.** El más grave es que jugando solo te verás repitiendo muchos paseos hasta 3 veces, una por personaje, ya que para resolver algunos puzzles necesitas cierto objeto (y sólo pueden llevar uno). Además, los saltos, no están bien ajustados (van como con retardo y hacen cosas raras). Y si juegas en cooperativo la cosa no mejora: no hay pantalla partida para que cada jugador avance en una dirección y así acelerar las cosas y todos pueden cambiar de personaje, lo que se hace una locura. Estos detalles logran que un título que sobre lastran el resultado de un título que sobre el papel pintaba muy bien.






## » UNA CUEVA CON POSIBILIDADES

*The Cave* parte de interesantes ideas, como formar equipo con 3 personajes de un total de 7 multijugador local, unos glifos coleccionables que nos cuentan el pasado de los personajes con ilustraciones estáticas...



① **7 HÉROES.** Cada uno con una habilidad única, como bucear indefinidamente o un escudo, y todos con un oscuro pasado...



② **MULTIJUGADOR.** Sólo local, para 3 jugadores que deben avanzar juntos porque no hay pantalla partida.



■ Cada personaje puede llevar un objeto que es vital para resolver las distintas situaciones que encontremos.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Graciosos comentarios (en inglés), el diseño de los personajes y las referencias a clásicos.

**» LO PEOR**
La frecuente repetición de paseos. El extraño control. Puzzles simples.

| | |
|---|---|
| 79 | **» GRÁFICOS** Bien el diseño de los personajes, pero hay zonas poco atractivas. |
| 77 | **» SONIDO** Buen doblaje de la cueva (en inglés). Los 7 personajes son mudos. |
| 72 | **» DIVERSIÓN** La continúa repetición de paseos, y el control lastran la diversión. |
| 82 | **» DURACIÓN** Recorrer la cueva dará para 3 y 5 horas. Y debes repetir 3 veces. |
| NOTA 78 | Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que se echa a perder por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. |

12

Género: ACCIÓN
Desarrollador: SANDLOT
Editor: 3D PUBLISHER/ NAMCO BANDAI
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 39,99 €

Jugadores 1 · Online/WiFi 2/4 · Textos INGLÉS · Voces INGLÉS

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.earthdefenseforce.net

Nos toca repeler una invasión alien usando más de 200 armas diferentes. Hormigas, naves, robots gigantes... Todo es susceptible de reventar.

TAN CUTRE –Y DIVERTIDO– COMO UNA **PELÍCULA DE SERIE B**

# Earth Defense Force 2017 Portable

## Los aliens han decidido invadir la Tierra usando todos sus efectivos: hormigas, arañas, robots y naves de tamaño XXL.

El término "serie B" se acuñó para las pelis de bajo presupuesto, que alcanzaron su apogeo en los 50, con el terror espacial y las mutaciones a la cabeza. Y *EDF 2017 Portable* es un shooter en tercera persona que homenajea al género, poniéndonos ante 60 misiones en las que debemos repeler hordas aliens.

**Acción pura y dura y con un control pensado para ello.** Podemos llevar dos armas a la vez, de más de 200 que podremos ir desbloqueando. Y en algunas misiones podemos pilotar vehículos (un tanque, una nave alien...). El problema es que todo esto es muy burdo. Las texturas son pobres, la ciudad se puede destruir pero de forma muy cutre, la física de los enemigos es de risa... Todo es muy "serie B", pero engancha con su acción descerebrada, en la que sólo dispararás a enemigos que se repiten como el ajo. Ideal para sesiones cortas. Además, ofrece modos online y local, cooperativos y competitivos, lo que prolonga aún más la diversión. Si te va la acción y le perdonas su cutrez, te divertirás.

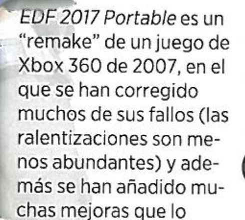


Las 60 misiones son rejugables: 5 niveles de dificultad, cooperativo online y local... Algunas tienen vehículos.

Nuestra tarea es disparar y disparar, algo simple, pero que también divierte.

### HACIENDO PORTÁTIL UN JUEGO DE XBOX 360

*EDF 2017 Portable* es un "remake" de un juego de Xbox 360 de 2007, en el que se han corregido muchos de sus fallos (las ralentizaciones son menos abundantes) y además se han añadido muchas mejoras que lo hacen más atractivo...





1 **MULTIJUGADOR.** Online y offline, con modos de juego cooperativos y competitivos.



2 **PALE WING.** Al acabar el juego ganamos este personaje, con el que se juega muy distinto.

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Es un juego de acción puro y duro, con cooperativo para 4 y cientos de armas.

**» LO PEOR**
Mejorable en casi todo: gráficos, diálogos, física... Es repetitivo y hay ralentizaciones.

| | |
|---|---|
| 69 | **» GRÁFICOS** Texturas y entornos pobres, no hay variedad de enemigos... |
| 74 | **» SONIDO** Música y efectos que van con la acción, doblaje en inglés repetitivo. |
| 80 | **» DIVERSIÓN** Entretiene con su descerebrada fórmula, su arsenal, el coop... |
| 87 | **» DURACIÓN** 60 misiones en 5 niveles de dificultad, dan para mucho. |
| NOTA 77 | Un entretenido juego de acción que sólo aspira a divertir. Tiene una ambientación tan única como cutrecilla. Pura serie B. |

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **SIMS CO.**
Editor: **WIRED PRODUCTIONS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES 1 | ONLINE/WIFI RANKING | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

**FUNCIONES**
Pantalla táctil

www.letsfishgame.com

■ *Let's Fish* es un juego de pesca que se puede jugar tanto con controles físicos como usando solo la pantalla táctil. En ambos casos responde bien.

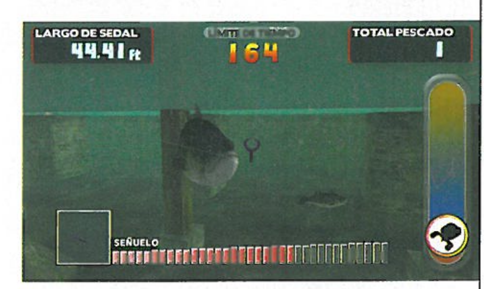
HORA DE **ESQUILMAR** LOS FONDOS ACUÁTICOS VIRTUALES

# Let's Fish! Hooked On

## Los juegos de pesca han visitado casi todas las consolas. ¿Pero has visto alguno con historia y estética anime?

Los creadores del mítico *SEGA Bass Fishing* para Dreamcast debutan en PS Vita con un arcade similar, divertido y de sencillo control, donde nos esperan 4 personajes, un montón de torneos y retos.

**Los dos modos principales** son "Retos" y "Circuito Mundial". "Retos" nos invita a cumplir un objetivo en un tiempo: pescar X piezas, un pez pese X libras... Cada entorno tiene 4 niveles y 3 desafíos que desbloquean nuevos cebos. Por su parte, "Circuito Mundial" nos cuenta la historia del personaje mientras competimos en 35 torneos. El control es bastante simple y le cogerás el punto enseguida. La dificultad está en elegir bien el cebo, lo que en ocasiones es una prueba de ensayo y error y estaremos a merced de unas presas que a veces morderán ese cebo y otras no. Además, el repetitivo desarrollo del proceso de pesca puede no gustar a todos. Y es que *Let's Fish!* no es ni un arcade ni un simulador, pero si juegas en sesiones cortas, te entretendrá mientras llega un pez más gordo.




■ 11 tipos de peces, 11 entornos, 240 cebos, 35 torneos... Para ser un juego descargable de 20 € tiene opciones.

■ Hay cuatro personajes, cada uno con sus habilidades y modo historia diferentes.

## » AHORA PODRÁS **PESCAR** EN CUALQUIER SITIO

Ofrece 4 modos, aunque sólo dos tienen "chicha". En Circuito Mundial mejoramos a uno de los personajes, seguimos su historia y competimos en 35 torneos, mientras que Retos ofrece desafíos (captura 2 piezas en un tiempo...).




① **HA PICADO.** El control es sencillo, pero los peces no actúan siempre igual ante el mismo cebo.



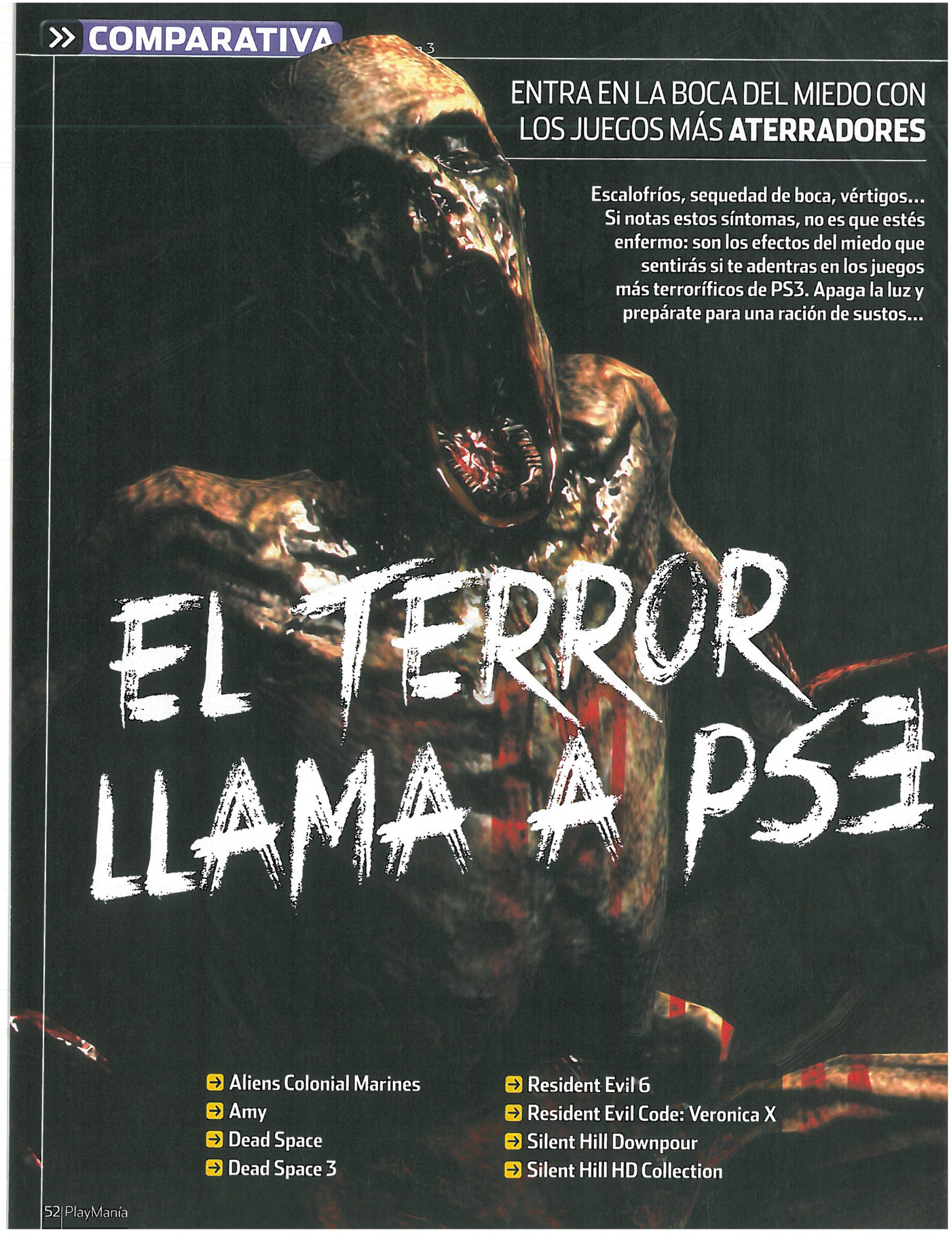

② **MODOS.** Sigue el calendario de competiciones, supera retos... Es simple, pero acaba "picando".

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Sencillo, directo y asequible. En castellano, algo que muchos juegos de pesca olvidan...

**» LO PEOR**
Ni es arcade, ni simulador. La reacción del pez ante el cebo es un tanto aleatoria.

| | |
|---|---|
| 70 | **» GRÁFICOS** El toque anime le va bien, pero no aprovecha el potencial de Vita. |
| 72 | **» SONIDO** Voces que se repiten, buenos efectos y melodías genéricas. |
| 69 | **» DIVERSIÓN** Las mecánicas son repetitivas... pero acaban por picar. |
| 84 | **» DURACIÓN** Completar torneos y retos, y desbloquear todo te llevará mucho. |
| NOTA 73 | Un entretenido arcade de pesca que, pese a ser repetitivo, es capaz de divertir. Por 20 euros no se le puede pedir mucho más. |



## ENTRA EN LA BOCA DEL MIEDO CON LOS JUEGOS MÁS **ATERRADORES**

**Escalofríos, sequedad de boca, vértigos... Si notas estos síntomas, no es que estés enfermo: son los efectos del miedo que sentirás si te adentras en los juegos más terroríficos de PS3. Apaga la luz y prepárate para una ración de sustos...**

# EL TERROR LLAMA A PS3

- Aliens Colonial Marines
- Amy
- Dead Space
- Dead Space 3
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill Downpour
- Silent Hill HD Collection





MUCHA ACCIÓN, PERO... ¿Y EL TERROR **XENOMORFO**?

# ALIENS COLONIAL MARINES



18+

Desarrollador: **GEARBOX STUDIOS**

Editor: **SEGA**

Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2-12 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

**El carismático universo de "Alien" regresa en forma de shooter de acción que exprime al máximo las opciones multijugador.**



**» AMBIENTACIÓN.** La puesta en escena es uno de sus atractivos, calcando la estética de la película "Aliens, El Regreso", cuya trama continúa. Y no faltan los elementos típicos: rifles de pulso, sensores de movimientos, "estrujacaras"... Todo se une a un extraordinario apartado sonoro para crear una ambientación que los fans de "Alien" no deberían perderse. Es una lástima que el apartado gráfico sea mejorable y la IA tenga fallitos.



**Es el único shooter de la comparativa.** Pese a la ambientación todo se reduce a disparar.



**Combatimos contra varios tipos de xenomorfos y soldados de fortuna.**

**» DESARROLLO.** Es un shooter en primera persona y la acción toma el protagonismo. Enfrentándonos a soldados de fortuna y a cientos de Aliens, todo el desarrollo rebosa tiroteos usando un variado armamento (que se puede mejorar). Y aunque sus combates no resultan todo lo contundentes que deberían, podemos jugar la Campaña en cooperativo (hasta 4 jugadores). Tampoco faltan varios modos multijugador para 8, que resultan entretenidos por el reparto de roles (marines y Aliens). Opciones multijugador para todos los gustos.

**» COMPONENTES DE TERROR.** Aunque la sola presencia de los Aliens ya produce un cierto desasosiego, el juego no explota la sensación de indefensión que transmitía la película. Y es que, exceptuando algún sobresalto aislado o escenas puntuales en los que sentiremos el agobio de estar rodeados, el conjunto no produce la tensión que hemos vivido en las pelis.

**» VALORACIÓN: BUENA**

**Le falta contundencia en los combates y más terror y le sobran fallos técnicos. Eso sí, la ambientación es un "puntazo".**

UNAS **BUENAS IDEAS**... UNA MALA EJECUCIÓN

# AMY



16+

Desarrollador: **LEXIS NUMERIQUE**

Editor: **LEXIS NUMERIQUE**

Precio: **2,99 €**

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

**Paul Cuisset, creador del clásico *Flashback*, intentó renovar el Survival Horror aportando nuevas y atractivas ideas...**

**» AMBIENTACIÓN.** Tras un extraño accidente de tren, nos sumergimos en un oscuro mundo donde intentan acabar con nosotros todo tipo de espeluznantes criaturas y miembros de élite del ejército, sin saber muy bien qué pasa. Poco a poco la trama se va desvelando, mientras controlamos a la joven Lana y a Amy, una niña con poderes paranormales. Sin llegar a aterrar, la ambientación resulta correcta y opresiva. Lástima que el apartado gráfico no acompañe.



**Proteger a Amy es nuestra prioridad. Ella puede usar poderes paranormales...**



**Manejamos a la pequeña Amy y sus poderes paranormales nos otorgan ventajas contra los enemigos.**

**» DESARROLLO.** Estamos ante una aventura de corte "survival horror" que apuesta por los elementos típicos del género: combates, examinar los escenarios, huir o actuar con sigilo ante los enemigos más poderosos y variados puzzles. Todo ello mientras cuidamos de la pequeña Amy o hacemos uso de sus poderes paranormales para escapar de los enemigos. Aunque suena bien, el resultado es una jugabilidad mediocre debido a un control poco fino y a problemas técnicos.

**» COMPONENTES DE TERROR.** La sensación de soledad general y la necesidad de cuidar de la pequeña Amy, son elementos suficientes para generar angustia en el jugador. Además, hay algunos sustos ocasionales y momentos angustiosos en los que debemos huir de enemigos más fuertes que nosotros. Lástima que, como decíamos, algunos problemas jugables acaben arruinando la experiencia final y estemos más "asustados" por el control que por los propios elementos de terror del juego.

**» VALORACIÓN: REGULAR**

**Un planteamiento atractivo y con elementos originales, lastrado por una nefasta jugabilidad. Eso sí, es barato...**





JUEGO RECOMENDADO Play

TERROR EN EL **ESPACIO** PROFUNDO

# DEAD SPACE

**El género del terror siempre se ha centrado en mansiones encantadas y fantasmas... Pues en el espacio se puede pasar aún más miedo...**

Desarrollador: **VISCERAL GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Precio: **19,99 €**
JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

**AMBIENTACIÓN.** Con algunas referencias de películas como "Alien" y "Horizonte Final", el juego construye una ambientación aterradora en el escenario opresivo de una nave espacial. Los juegos de luces y sombras, el uso del sonido para crear atmósferas inquietantes o los toques "gore" son la clave para adentrarnos en un mundo de pesadilla, cargado de sobresaltos. Y la historia es absorbente y va desvelando sus secretos poco a poco.




La terrorífica ambientación nos mantiene en tensión, cuando salen los bichos...

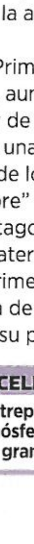


Isaac Clarke se enfrenta a los necromorfos en una aventura capaz de poner los pelos de punta al más pintado.

**DESARROLLO.** Es una aventura de acción en tercera persona y los combates tienen tanta importancia que incluso podemos mejorar armas y armadura. Pero también encontramos puzzles basados en el control del tiempo y algunos momentos inolvidables: zonas de gravedad cero, "paseos" por el exterior de la nave... Una variedad de situaciones que atrapan al jugador por su tremenda originalidad y por lo bien engrasados que están los mecanismos de la acción.

**COMPONENTES DE TERROR.** Priman los sustos sobre el terror psicológico, aunque el gran uso de los efectos sonoros y de la luz nos acelerarán el pulso más de una vez. Igual que el aterrador aspecto de los necromorfos y los toques "gore" (mucho ojo a las muertes del protagonista). Es cierto que es menos aterrador en la parte final, pero las primeras horas son una montaña rusa de sobresaltos y escalofríos. Y ojo a su precio...

**VALORACIÓN: EXCELENTE**
**Junto a un desarrollo trepidante, encontramos una atmósfera aterradora. Imprescindible y a un gran precio.**



**EVOLUCIONAR** SIN OLVIDAR LAS RAÍCES DE LA SAGA

# DEAD SPACE 3

**La saga *Dead Space* cierra la trilogía en PS3 con un sobresaliente juego que, además de acción, sigue metiendo miedo en el cuerpo.**

Desarrollador: **VISCERAL GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Precio: **69,95 €**
JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

**AMBIENTACIÓN.** Una aventura con todo el sabor de las mejores historias de ciencia-ficción en la que los necromorfos, la Efigie e Isaac Clarke (acompañado del nuevo personaje, John Carver) vuelven a ser protagonistas. Nos enfrentamos a cientos de acongojantes criaturas en el planeta helado Tau Volantis en una historia bien hilada, con una buena puesta en escena, escenarios variados y gran ambientación.



El cooperativo es la gran novedad. A veces nuestro compañero verá cosas que no existen...

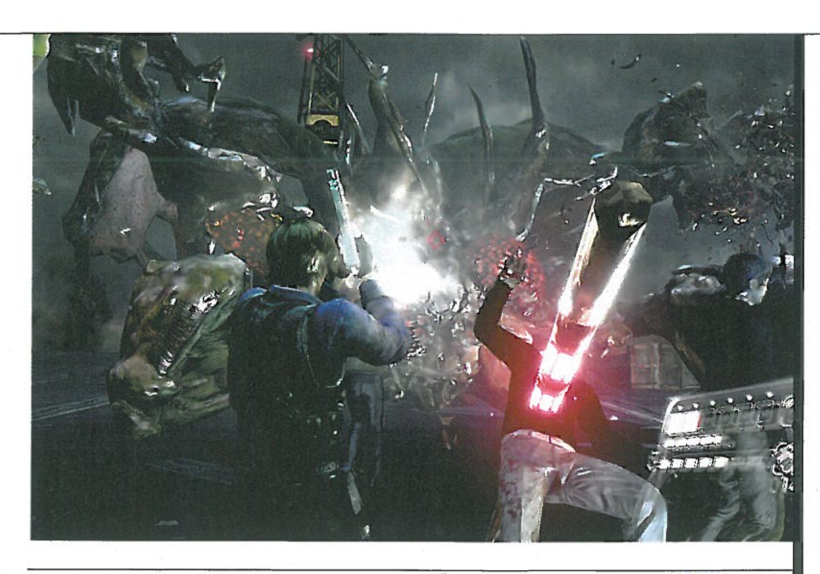
Clarke repite como protagonista, aunque esta vez no estará solo en su lucha.



**DESARROLLO.** Es el más variado de la serie: tiroteos, puzzles, minijuegos, exploración... Y todo con un exquisito ritmo de juego que sorprende con situaciones límite a cada paso. Más allá de la novedad de las misiones secundarias o un peso más importante de la exploración, la mayor aportación es el juego cooperativo online: dos jugadores pueden completar la campaña ayudándose mutuamente. Incluso hay zonas y eventos que sólo veremos jugando cooperativamente. En definitiva, un desarrollo intenso y jugable.

**COMPONENTES DE TERROR.** Apuesta más por la acción que por el terror puro, pero hay muchos momentos de tensión en pasillos mal iluminados y con sonidos amenazadores por doquier, con sustos constantes. En conjunto asusta, con algunos momentos memorables en esto del terror. Aunque no sorprende como los anteriores.

**VALORACIÓN: EXCELENTE**
**Aunque ha perdido algo de la atmósfera opresiva del primer título, tiene una enorme capacidad para asustar.**



LA SAGA APUESTA POR LA **ACCIÓN TOTAL**

# RESIDENT EVIL 6

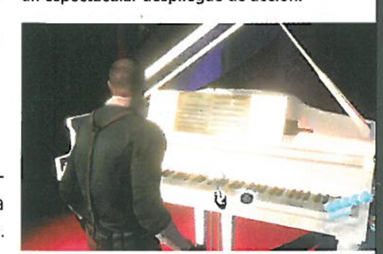
**La saga que llevó a lo más alto al survival horror sigue la senda de abandonar el miedo para decantarse por la acción y la espectacularidad.**

Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2-4
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

**AMBIENTACIÓN.** En las 4 campañas que forman el juego viajamos a diversas localizaciones para combatir contra todo tipo de zombis y criaturas de pesadilla. Todo el universo *Resident Evil* está ahí: los protagonista (conocidos de anteriores entregas como Leon o Chris, la infección zombi provocada, las mutaciones... Las tramas no son muy elaboradas, pero la espectacularidad de las cinemáticas y unos gráficos de infarto logran una gran atmósfera de juego.



El terror ha desaparecido para dejar hueco a un espectacular despliegue de acción.



Tres de las 4 campañas tienen 2 protas. En estos dúos siempre hay un viejo conocido y una cara nueva..

**DESARROLLO.** Aunque hay pequeños elementos de aventura, el desarrollo gira en torno a la acción. Ya sea con ataques cuerpo a cuerpo o usando un amplio arsenal, debemos enfrentarnos a zombis y terribles criaturas mutantes. Se aleja del espíritu original de la saga, pero es todo un espectáculo, ganando muchos enteros si jugamos cooperativamente (pantalla partida u online). Además del modo Campaña tenemos modo Mercenarios (eliminar hordas) y la opción Caza de Agentes (en nuestras partidas hay enemigos controlados por otro jugador).

**COMPONENTES DE TERROR.** Exceptuando algún sobresalto, no da la sensación de desamparado propia de los inicios de la saga. La campaña de Leon y Helena es la que más que más se acerca y nos regala algunos momentos de tensión. Y es que los terribles seres que nos acosan no resultan demasiado amenazadores, debido al prácticamente ilimitado arsenal y a unos escenarios demasiado cotidianos e iluminados.

**» VALORACIÓN: EXCELENTE**
Como juego de acción funciona muy bien pero la tensión y el terror propio de la saga ha desaparecido casi del todo.

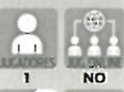


REVIVE EL **ESPÍRITU** DE LA SAGA "RESIDENT EVIL"

# RE CODE: VERONICA X

**La entrega aparecida en su momento en PS2 llega a la actual generación para recordarnos lo que significa un "survival horror" en estado puro.**

Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **19,99€**



Jugadores: 1 · Jug. online: NO



Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

**AMBIENTACIÓN.** La historia se sitúa tras los acontecimientos de *Resident Evil 3*, con Claire Redfield tratando de escapar de una isla de Rockford (propiedad de Umbrella) infectada por el T-Virus. Como vemos, no falta ninguno de los elementos tradicionales de la saga, acompañados por una trama considerada por muchos fans como una de las mejores de todos los *Resident Evil*. Es sin duda, un conjunto extraordinario en cuanto a ambientación se refiere.



Los años no pasan en balde. No esperéis un despliegue técnico a lo *Resident Evil 6*...



Claire Redfield se enfrenta a otro brote de Virus-T. Menos mal que tendrá ayuda...

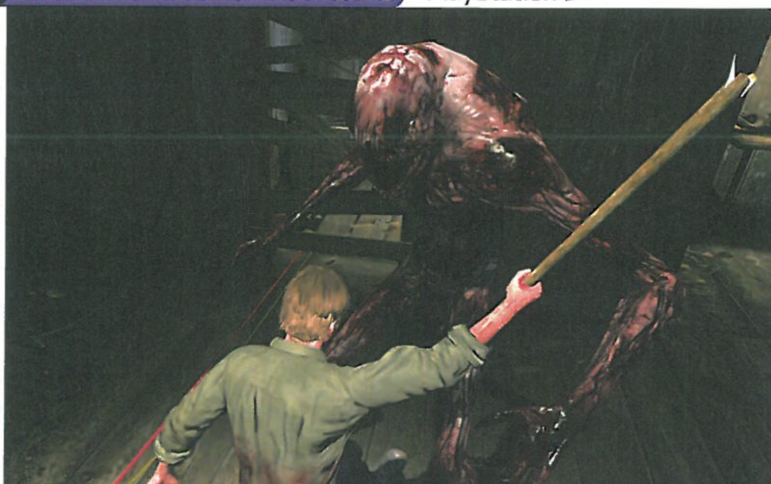
**DESARROLLO.** Exploración minuciosa de los escenarios y resolución de puzzles son la base de un "survival horror" que también coquetea con los combates. Eso sí, olvídate de los tiroteos frenéticos que se estilan hoy día, porque aquí deberás racionar la munición o huir ante los enemigos más fuertes. Lo que realmente se ha quedado desfasado es su sistema de control: la protagonista se mueve de forma rotacional (las dos direcciones para girar y un botón para avanzar). Aun así, estamos antes una aventura interesante, especialmente por el original planteamiento de sus puzzles.

**COMPONENTES DE TERROR.** El paso a HD no consigue que sus gráficos resulten tan sobrecogedores como en su época, lo que le hace perder algo de impacto. en cualquier caso, la atmósfera sí asusta y nos espera una enorme cantidad de sustos y cierta tensión al vernos rodeados por decenas de zombis con poca munición.



**» VALORACIÓN: MUY BUENA**
Sus mecánicas de juego están obsoletas, pero conserva toda la fuerza de un survival horror y capacidad para asustar.





EXPLORANDO TUS **MIEDOS** INTERNOS

# SILENT HILL DOWNPOUR



Desarrollador: **VATRA GAMES**
Editor: **KONAMI**
Precio: **39,95 €**

| JUGADORES | JUG. ONLINE |
|---|---|
| 1 | NO |

| TEXTOS | VOCES |
|---|---|
| CASTELLANO | INGLÉS |

Nuestro protagonista es un preso fugado, con un perturbardor pasado.

**La saga intenta recobrar el pulso con un juego que vuelve a explotar el terror psicológico y la fina línea que separa la realidad de la locura.**

**AMBIENTACIÓN.** El presidario Murphy Pendlenton intenta huir del tétrico pueblo de Silent Hill, tras sufrir un accidente durante un traslado. En su periplo se funden realidad y terroríficas dimensiones paralelas, creando una ambientación a la altura de la saga. Jugando con los miedos internos del personaje, unos inquietantes efectos de sonido y la fuerza de algunas imágenes oníricas, se logra una atmósfera opresiva y desasosegante.



La ambientación Silent Hill siempre asusta, aunque los combates le restan emoción.



**DESARROLLO.** Como buen "survival horror", funde la exploración (limitada en las primeras horas), los puzzles y el uso de los objetos que vamos encontrando. Y aunque hay momentos faltos de "chispa" o demasiados vistos, el desarrollo mantiene un buen ritmo. Lástima que los combates sean uno de los aspectos más pobres del juego debido a su tosquedad y limitadas acciones. Podremos tomar varias decisiones morales durante la aventura (por ejemplo, salvar o no a un personaje), que dan como resultado 5 finales.

**COMPONENTES DE TERROR.** La mayoría son efectistas (enemigos que nos asaltan por sorpresa, efectos de sonido en el momento oportuno...), los sustos son una constante y mantiene un interesante terror ambiental y psicológico. Así, la inquietud no nos abandonará mientras avanzamos por los recovecos de una tétrica mina o los asfixiantes pasillos de una desvencijada mansión. Lástima que el diseño de los enemigos no sea más original...

**» VALORACIÓN: MUY BUENA**
**No es redondo, pero mantiene el tipo gracias a su desarrollo aventurero y su ambiente de terror psicológico.**



LA ESENCIA DEL MIEDO **PSICOLÓGICO**

# SILENT HILL HD COLLECTION



Desarrollador: **BETHESDA**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **49,95 €**

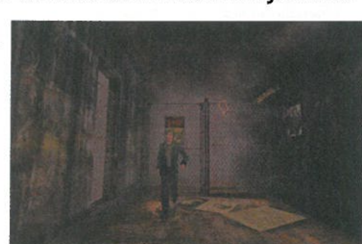
| JUGADORES | JUG. ONLINE |
|---|---|
| 1-2 | 2 |

| TEXTOS | VOCES |
|---|---|
| CASTELLANO | CASTELLANO |

El diseño de los enemigos de los primeros *SH* daban miedo sólo con atisbarlos...

**Ahora puedes vivir en alta definición dos de los mejores títulos de la saga de terror por excelencia, aunque en una conversión mejorable.**

**AMBIENTACIÓN.** Los dos juegos (*SH2* y *SH3*) tienen su mayor atractivo en el ambiente sombrío que rodea la trama. Una oscura ambientación basada lúgubres escenarios y amenazadoras criaturas (ojo al diseño artístico). Todo girando en torno a historias de personajes torturados y elementos sobrenaturales. Sobrecogedor, con algunas de las escenas más sobrecogedoras del videojuego.



La atmósfera es sobrecogedora pero se le notan los años y tienes algunos fallitos.



**DESARROLLO.** Ambos títulos se vertebran en torno a la resolución de puzzles, la utilización correcta de objetos y la exploración. Tampoco faltan los momentos de acción, con unos combates que resultan algo toscos a día de hoy. Y es que, pese a algunos acertijos memorables o ciertas escenas impactantes por su terrorífica puesta en escena, las mecánicas de juego resultan algo anticuadas. Aun así, la historia de ambos juegos invita a jugar hasta descubrirlo todo...

**COMPONENTES DE TERROR.** La fuerza de algunas escenas y el tono sombrío que rodea la trama de ambos juegos logran un terror psicológico que se basa más en sugerir que en mostrar (aunque tampoco falta el gore). Si sumamos una buena cantidad de sustos gracias al inteligente uso de los efectos de sonido, estamos ante dos de los juegos más aterradores de la historia. Lástima que algunas incomprensibles ralentizaciones (especialmente en *Silent Hill 3*) y una conversión gráfica mejorable nos descoloquen un poco.

**» VALORACIÓN: MUY BUENA**
**Técnicamente es mejorable, pero los dos juegos siguen manteniendo su interés jugable y la fuerza para aterrar.**



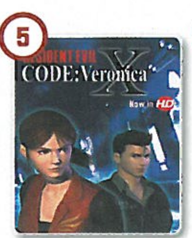
# CONCLUSIONES

**Antes de que nadie se lleve las manos a la cabeza al ver la clasificación final, hay que señalar que en el ránking se ha primado la capacidad para aterrorizar al jugador, por encima de otras consideraciones jugables o técnicas.**















Si hablamos de una auténtica experiencia aterradora, el primer *Dead Space* es el ganador por su terrorífica ambientación (y a buen precio). Aunque si lo tuyo es el terror psicológico, *Silent Hill Downpour* es tu mejor opción: con sus fallos técnicos y ritmo irregular, tiene una ambientación que te pondrá los pelos de punta. Le sigue *Dead Space 3*, una entrega más centrada en la acción pura y dura, pero que también ofrece algunos momentos asfixiantes y un buen puñado de sustos. Por su parte, *Silent Hill HD Collection* mantiene la ambientación sobrecogedora de la saga, aunque también algunos aspectos técnicos mejorables que merman ese puntito de terror. Algo parecido le sucede a *Resident Evil Code: Veronica HD*, un "survival horror" en toda regla, pero que pierde algo de intensidad debido a algunas mecánicas de juego obsoletas y un aspecto gráfico al que se le notan los años. También pasarás miedo con "*Amy*", aunque su mal control logra que el jugador no sienta todo el terror que plantea su interesante propuesta, aunque por 3 €... Y rematan la comparativa dos títulos que no ofrecen la terrorífica ambientación que prometían. *Resident Evil 6* es un gran juego de acción y *Aliens Colonial Marines* un shooter con muchos tiros, pero miedo, lo que se dice miedo...

| | CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | | C. TÉCNICAS | | | | | | | | COMPONENTES DE JUEGO | | | | | | ELEMENTOS DE TERROR | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Nº Jugadores Offline | Nº Jugadores Online Versus | Nº Jugadores Online Coop. | Nº de personajes controlables | Modos de juego | Contenido descargable | Duración | VALORACIÓN | Personajes | Escenarios | Enemigos | Animaciones | Efectos sonoros | Música | Control | VALORACIÓN | Acción | Exploración | Puzzles | Sigilo | Quick Time Events | VALORACIÓN | Ambientación general | Argumento | Terror psicológico | Sustos | Aspecto de los enemigos | Aspecto de los escenarios | VALORACIÓN | TOTAL |
| Amy | 1 | No tiene | No tiene | 1 | 1 | No | B | B | B | R | B | B | B | B | M | R | Medio | Alto | Medio | Medio | Bajo | MB | MB | B | Alto | Alto | B | B | B | B |
| Aliens Colonial Marines | 1-2 | 2-12 | 1-4 | 1 | 2 | Sí | MB | MB | B | MB | B | B | E | MB | MB | B | Alto | Bajo | Bajo | Bajo | Bajo | B | MB | B | Bajo | Medio | B | MB | B | B |
| Dead Space | 1 | No tiene | No tiene | 1 | 1 | Sí | MB | MB | MB | E | E | E | E | MB | MB | E | Alto | Bajo | Alto | Bajo | Bajo | MB | E | E | Medio | Alto | E | E | E | E |
| Dead Space 3 | 1 | No tiene | 1-2 | 2 | 2 | Sí | MB | MB | MB | E | E | E | MB | E | MB | E | Alto | Medio | Medio | Bajo | Alto | MB | MB | E | Medio | Alto | E | E | E | E |
| Resident Evil 6 | 1-2 | 2-8 | 1-2 | 7 | 3 | Sí | E | E | E | E | E | E | MB | MB | MB | E | Medio | Alto | Alto | Bajo | Bajo | MB | R | MB | Bajo | Bajo | MB | R | R | MB |
| Resident Evil Code Veronica HD | 1 | No tiene | No tiene | 1 | 2 | No | MB | B | B | B | B | R | MB | MB | R | R | Medio | Alto | Alto | Medio | Medio | E | MB | E | Medio | Medio | B | B | MB | MB |
| Silent Hill Downpour | 1 | No tiene | No tiene | 1 | 1 | No | MB | B | E | MB | B | MB | MB | MB | MB | MB | Medio | Alto | Alto | Bajo | Bajo | MB | E | MB | Alto | Alto | R | E | E | E |
| Silent Hill HD Collection | 1 | No tiene | No tiene | 2 | 1 | No | MB | B | MB | B | B | B | MB | E | MB | B | Medio | Alto | Alto | Bajo | Bajo | MB | MB | MB | Alto | Alto | E | E | E | MB |

## CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

**Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde**
**Bueno (B) / Regular (R): amarillo.**
**Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.**




Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.




Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las opciones de juego y su duración.
**Número de jugadores online versus:** número de jugadores que pueden enfrentarse entre sí vía online.
**Contenido descargable:** si hay contenido adicional mediante descarga, ya sea de pago o gratuito.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

**Escenarios:** analizamos el aspecto visual tanto desde su vertiente artística como técnica.
**Animaciones:** evaluamos el realismo y fluidez de los movimientos.

### COMPONENTES DE JUEGO

Valoramos aspectos del desarrollo que indican su variedad y las posibilidades que ofrece.
**Exploración:** posibilidad de movernos libremente por el mapeado y la importancia que tiene investigar zonas no exploradas para descubrir objetos, misiones, etc.
**Puzzles:** señala si tenemos que resolver enigmas o encontrar el uso adecuado a determinados objetos.
**Quick Time Events:** la regularidad con la que aparecen acciones en las que debemos pulsar una serie de botones si queremos tener éxito.

### ELEMENTOS DE TERROR

Valoramos la capacidad del juego para asustarnos.
**Terror psicológico:** capacidad del juego para aterrorizar al jugador mediante imágenes escalofriantes o insinuar ciertas ideas aterradoras, más allá de los típicos sustos.
**Sustos:** la cantidad de veces que el jugador se ve sobresaltado por enemigos o sonidos en el momento más inesperado.
**Aspecto terrorífico de los enemigos:** capacidad para aterrorizar al jugador que tienen las criaturas a las que nos enfrentamos en el juego.

## JUEGAZOS PARA CELEBRAR EL **PRIMER AÑO** DE VITA

# SEGUNDO ASALTO DE PSVITA

**PS Vita cumple su primer año de vida y para celebrarlo, además de unas suculentas rebajas temporales en el Store, nos va a ofrecer en los próximos meses una nueva hornada de juegazos que seguramente va a hacer callar a todos esos que piensan que su catálogo está algo limitado. ¡Larga "vita" a nuestra consola portátil!**



Killzone Mercenary supone el estreno de esta saga de shooters subjetivos de Sony en PS Vita.

PS VITA | SONY | SHOOT' EM UP | 18 DE SEPTIEMBRE



Realizaremos misiones especiales para ambos bandos (como rescatar a un niño). Ofrecerá nueve en total.



# » KILLZONE MERCENARY

**Tras tres entregas para consolas de sobremesa y otra para PSP, la serie *Killzone* se estrena en PS Vita con un shooter que tiene una pinta espectacular.**

Después del fiasco que supuso *Call of Duty: Declassified*, los fanáticos de los shooter necesitamos quitarnos este mal sabor de boca en PSVita. Y para eso llega *Killzone Mercenary*, otro shooter subjetivo que volverá a sumergirnos en el largo conflicto entre los ISA y los Helghast pero desde la óptica de un soldado de fortuna. Su protagonista será Arran Danner, un mercenario sin muchos escrúpulos que se venderá al mejor postor realizando misiones especiales para ambos bandos.

Ambientado poco después de los sucesos narrados en el primer *Killzone* de PS2, será un shooter subjetivo que no tendrá mucho que envidiar a sus "hermanos mayores" de las consolas de sobremesa. Los dos sticks de Vita garantizan un control óptimo y además aprovechará otras de las funciones de la portátil, desde los paneles táctiles (para manejar el menú de armas, para acuchillar a los enemigos por la espalda...), el sensor de movimiento para apuntar usando el rifle de precisión...

Según nos contaron sus creadores, la campaña constará de 9 misiones (cada una de ellas de casi una hora de duración). No son muchas, pero serán muy rejugables ya que al terminar cada una podremos volver sobre ella realizando retos que tienen que ver con el sigilo, la precisión con la puntería y el uso indiscriminado de explosivos. Y toda la pasta que saquemos en las misiones podremos invertirla en comprar armas para el multijugador. Ofrecerá 6 mapas para que hasta 8 jugadores participen en tres modos de juego. Uno de ellos será Warzone, que presentará una sucesión de mini-misiones que se presentarán en orden aleatorio. Y todo envuelto en un apartado gráfico que promete dejarnos con la boca abierta.

Se ambientará poco después de lo acaecido en el primer *Killzone* de PS2. Y sus gráficos te quitarán el hipo.

## ¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

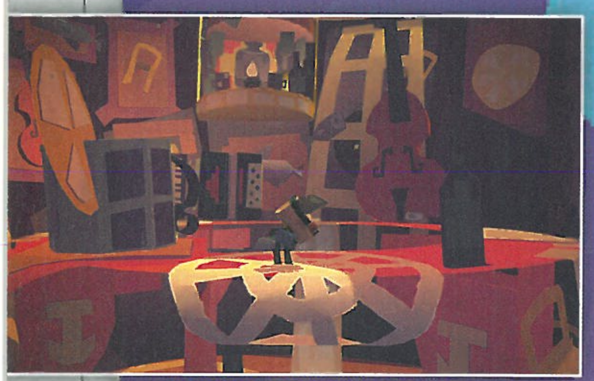
*Killzone Mercenary* puede ser el shoot'em up más espectacular jamás visto en una consola portátil. Y además de su potencia, también va a aprovechar perfectamente otras funciones de la máquina. Y el Multijugador tendrá bastaste peso.



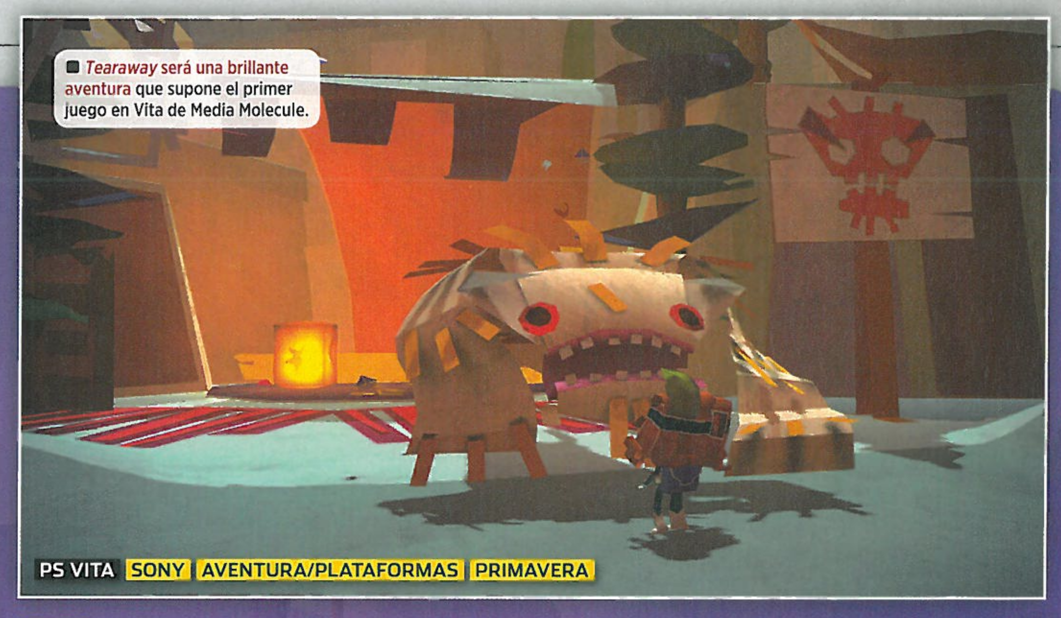
En *Tearaway* manejamos a Iota, un curioso personaje que tiene que hacernos llegar una carta a nosotros.



Los escenarios están hechos de papel, y podremos influir en ellos de formas muy diversas.



Tocando el panel trasero podremos "meter" los dedos en el juego para romper los escenarios, por ejemplo.



*Tearaway* será una brillante aventura que supone el primer juego en Vita de Media Molecule.

PS VITA | SONY | AVENTURA/PLATAFORMAS | PRIMAVERA

# » TEARAWAY

**Media Molecule, los creadores de *LittleBigPlanet*, ya tienen casi a punto su nueva creación que promete ser uno de los juegos imprescindibles para la portátil.**

Ya hemos podido catar *Tearaway*, la nueva creación de Media Molecule, el brillante estudio que parió *LittleBigPlanet* y que se va a estrenar por todo lo alto en PS Vita con una aventura que lucirá un enfoque y un apartado gráfico inéditos. No esperábamos menos de estos genios.

En *Tearaway* manejaremos a Iota, una especie de mensajero que debe entregarnos a nosotros, los jugadores, un mensaje que trae en su cabeza (que, como podéis ver, tiene forma de sobre). Pero claro, una cosa es decirlo y otra es hacerlo. Y recorrer el camino que le separa de nosotros no será nada fácil. Tendremos que ayudarle a atravesar un colorista mundo que parece hecho de papel y cartón y que estará repleto de peligros. Podremos interactuar con los escenarios de formas muy distintas. Por ejemplo, podemos tocar el panel táctil trasero para "meter" nuestros dedos en el mundo del juego y molestar así a los enemigos y que dejen vía libre a Iota para avanzar. O tocar la pantalla táctil para interactuar con los distintos elementos del entorno y abrir nuevos caminos. También podremos ayudar al protagonista a usar una especie de flauta para quitarle de encima a los enemigos. O soplarle al micrófono para desatar una tormenta. Y si ponemos la consola boca abajo, los objetos de escenario caerán... En cuanto al desarrollo, según Dave Smith (director técnico) se han "inspirado en los títulos de aventuras y plataformas tradicionales, a los que hemos añadido el toque especial de Media Molecule".

Y todo apoyado en un apartado gráfico que te enamorará desde la primera partida, con una puesta en escena mágica y encantadora que casi te dará pena "romper" usando tus dedos.

No sabemos si ayudará a que la consola se venda más, pero *Tearaway* tiene pinta de que será uno de los imprescindibles del catálogo de Vita. Y si no, al tiempo.



Soplando en el micro podemos desatar una tormenta para despejar los escenarios de enemigos.

**¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?** Con un enfoque singular, un apartado gráfico muy especial y unas originales mecánicas de juego que aprovecharán a tope las capacidades de Vita, *Tearaway* lo va a petar.




Será un remake HD en toda regla, de un plataformas repleto de puzzles que nos encantó en PSone.

**¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?** Pues que no será la típica "remasterización HD" sino que lo van a rehacer casi desde cero (gráficos en 3D pero conservando el desarrollo 2D, scroll continuo...) y con nuevas zonas, aunque respetando casi todos puzzles.






# ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY

PS3 Y PS VITA | JUST ADD WATER | PLATAFORMAS | PRIMAVERA

**Uno de nuestros juegos más querido de PSone renacerá por todo lo alto en PS Vita (y también en PS3) gracias a este remake en alta definición.**

Ha llovido mucho y algunos de vosotros quizá no lo conozcáis, pero en 1997 salió en PSone uno de los plataformas más ingeniosos, bellos y absorbentes de todo el catálogo de los 32 bits de Sony. Si en su momento no lo jugasteis, tranquilos, que podéis descargar el original del Store desde hace ya unos meses. Pero si tenéis un poquito de paciencia, este año (seguramente en algún momento de esta primavera), los chicos de Just Add Water nos brindarán un remake HD de este juegazo. Y no nos referimos a un simple "lavado de cara" con su filtro en alta definición y sus trofeos (que también los tendrá). Se trata de un proyecto con bastaste "curro" detrás, ya que están rehaciendo sus gráficos prácticamente desde cero, para gozo y deleite de los fans de Abe, el simpático protagonista de este plataformas que es capaz de entrar en la mente de sus enemigos y controlarlos. En *Oddworld: Abe's Oddysee New'n'Tasty* (algo así como "nuevo y sabroso"), los gráficos serán tridimensionales, pero respetando el desarrollo 2D del original. Además, se están implementando muchos más elementos en los escenarios y el scroll será continuo y no "dividido" en pantallas, como el original. Entre el 80% y el 90% de los puzzles serán los mismos, aunque también habrá algunos nuevos (esperemos que mantengan la brillantez de los del original), amén de algunas zonas creadas específicamente para este remake. Nosotros nos conformamos con que mantenga su sistema de "plataformas inteligentes", que nos obligaba a exprimirnos el cerebro prácticamente en cada salto, su estética única y el carisma de su protagonista. Y, sobre todo, que recuperen la inolvidable voz en castellano de Abe. En cualquier caso, la cosa va por muy buen camino.

## TAMBIÉN EN PS3



SONY | PLATAFORMAS | 27 DE MARZO

### SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO

El esperado regreso de Sly Cooper, uno de los héroes "plataformeros" de Sony más conocidos, se está haciendo de rogar un poco más de la cuenta. Esta colorista y variada aventura llegará finalmente el 27 de marzo y con "cross buy" (lo pagas una vez pero puedes jugarlo en tu PS3 y tu Vita).

SONY | PLATAFORMAS/ACCIÓN | PRIMAVERA

### RATCHET & CLANK: Q FORCE

La versión de Vita de *Ratchet & Clank: Q Force* se retrasa hasta primavera. Sony pide disculpas a los fans de esta simpática pareja galáctica y, para compensarles la espera, a todos los que hayan comprado la versión PS3 con opción a "cross buy" les regala un cupón de descarga de *Motorstorm RC*.




TECMO KOEI | ACCIÓN | 1 DE MARZO

### NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS

Ryu Hayabusa regresa a la portátil en otro "port" mejorado del título homónimo de PS3. Conservará su exigente enfoque de la acción y la explosiva puesta en escena, pero añadiéndole dos nuevos modos de juego (una especie de contrarreloj y misiones por parejas) y novedades como más trajes.

TECMO KOEI | LUCHA | MARZO

### DEAD OR ALIVE 5 PLUS

Otro "port" mejorado que mantendrá todo lo bueno de PS3 (varios modos de juego, más de 20 luchadores...) y al que han añadido novedades como poner la consola en vertical para ver al rival por completo y golpearle tocando la pantalla. Sí, nos imaginamos lo que le vais a hacer a las luchadoras...

KONAMI | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

### ZONE OF THE ENDERS HD

Mientras que la versión de PS3 salió el pasado mes de noviembre, nada sabemos del "remake HD" de estos dos juegos de acción de PS2 protagonizados por mechas y firmados por el mismísimo Hideo Kojima (creador de los *Metal Gear Solid*). A ver si Konami nos confirma pronto su fecha de salida.



Soul Sacrifice será un juego de acción y toques de rol en el que combatiremos contra enormes monstruos junto a 3 amigos estilo *Monster Hunter*.

Para realizar los ataques mágicos tendremos que realizar "sacrificios". La idea parece interesante.

*Soul Sacrifice* ofrecerá múltiples posibilidades para que personalicemos a nuestro personaje.

PS VITA | SONY | ROL DE ACCIÓN | 1 DE MAYO

# » SOUL SACRIFICE

**Llevamos mucho tiempo rezando para que lo nuevo de Keiji Inafune llegue a nuestro país. Y nuestras plegarias han sido escuchadas por Sony, que lo traerá el 1 de mayo.**

El próximo 7 de marzo saldrá en Japón *Soul Sacrifice*, un ambicioso juego de rol de acción que Keiji Inafune, el padre de sagas tan prestigiosas como *Onimusha* o *Dead Rising*, ha dirigido en su estreno en PS Vita. Teniendo en cuenta la pintaza que tiene nos hubiera extrañado que no llegara a Europa (aunque cosas más raras hemos visto). Pero la propia Sony se ha decidido a traerlo hasta el Viejo Continente, en un gesto "dedicado" a todos aquellos que piensan que tiene "abandonada" a su portátil.

*Soul Sacrifice* será un "action RPG" en que asumiremos el papel de un esclavo que tiene acceso a un libro prohibido muy particular. Y es que todo el que contempla sus páginas se ve obligado a repetir épicas batallas entre enormes monstruos y hechiceros del pasado narradas en ellas. Pero la originalidad de *Soul Sacrifice* reside en que para realizar los múltiples hechizos que habrá no gastaremos los típicos puntos de magia sino que, en su lugar, habrá que realizar distintos "sacrificios". Dichos sacrificios serán mayores o menores según lo poderosa que sea la magia que vamos a usar. Por ejemplo, podremos arrancarnos la espina dorsal para usarla como espada o sacrificar nuestros ojos para lanzar rayos. Este concepto de "sacrificio" se mantendrá en las partidas multijugador, donde hasta 4 jugadores podrán cooperar e incluso alguno de ellos sacrificar su vida en aras del grupo para que puedan ganar una batalla. La apariencia y el equipo de nuestro personaje será personalizable y cuando acabemos con un monstruo podremos elegir entre salvar su alma o sacrificarla, lo que nos hará evolucionar de una forma u otra.

*Soul Sacrifice* llegará el 1 de mayo a nuestras tiendas y al Store. Si lo reservas, te regalan un DLC con dos trajes exclusivos, tres ítems mágicos y el pack de voces en japonés (las voces en japonés vienen aparte y si las quieres tienes que pagarlas; un detalle cutre, sí).

Si lo reservas, te llevas un DLC con dos trajes, tres ítems mágicos y el pack de voces en japonés.

## ¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

El estreno de Keiji Inafune en PS Vita nos dejará un juego de rol de acción estilo *Monster Hunter* (combates multijugador contra bicharracos y muchas opciones de personalización) con interesantes ideas propias.


Muramasa Rebirth es un juego de acción de desarrollo lateral, muy influido por la cultura tradicional japonesa



Entre las novedades de PS Vita apuntad 4 personajes nuevos, 4 niveles descargables...

# MURAMASA REBIRTH

**Uno de los mejores "exclusivos" de Wii va a renacer en PS Vita conservando todas las virtudes del original y con jugosos añadidos.**

En 2009, y con una distribución un tanto irregular, llegó para Wii *Muramasa*, un bellísimo juego de acción y rol que, injustamente, pasó bastante desapercibido en nuestras fronteras. Afortunadamente a veces la vida nos concede una segunda oportunidad, y los que os lo perdisteis podréis descubrirlo Vita. En *Muramasa*, los creadores de *Odin Sphere* nos cuentan la historia de una antigua guerra en la que sus principales guerreros se transformaron en sirvientes del demonio y fueron extendiéndose por Japón mientras invocaban a otros monstruos del averno. Para hacerles frente contaremos con dos personajes, el ninja Kisuke y la princesa Momohime, que se enfrentarán a esta temible amenaza en un desarrollo 2D en el que podremos empuñar un total de 108 armas (ojo que se pueden romper con el uso). Pero lo más llamativo es su precioso apartado gráfico, fuertemente influido por la cultura tradicional japonesa y con una exquisita estética en plan acuarela. Y la versión de Vita ofrece gráficos mejorados, nuevos personajes y niveles...

**¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?** Un apartado gráfico bellísimo que lucirá en el pantallón de PS Vita mucho mejor que en Wii y que además contará con jugosos añadidos como nuevos personajes y niveles (un aliciente extra para los que ya lo jugamos).

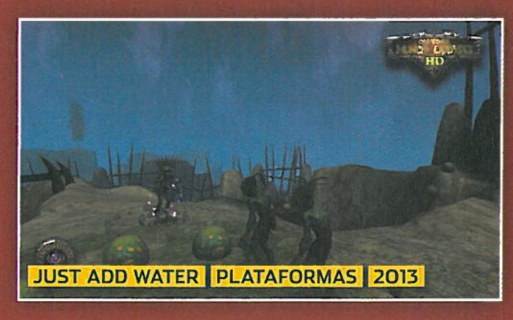


## SÓLO EN PSN




### GUACAMELEE!

*Guacamelee!* es un simpático y alocado juego de acción y plataformas con un desarrollo en 2D y de ambientación mexicana. En él manejaremos a Juan Aguacate, un granjero que se convertirá en un luchador (el típico luchador mexicano con mascara a lo Rey Mysterio) para salvar a su amada, la hija de El Presidente, secuestrada por el malvado esqueleto charro. Nos enfrentaremos a él y a sus secuaces en un desarrollo repleto de humor, con modo cooperativo y una estética realmente especial.




### ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

Just Add Water anunció hace tiempo para PS3 y PS Vita el "remake" HD de *Munch's Oddysee*, la tercera entrega (tras *Abe's Oddysee* y *Abe's Exoddus*) de una serie que nació en PSone y que llegó a anunciarse para PS2, aunque al final salió en exclusiva en Xbox. Pues tras una versión para GBA, los usuarios de PlayStation por fin podremos disfrutar de esta genial aventura, con texturas en alta resolución, audio remasterizado, controles adaptados, desbloqueables... La versión Vita se hace de rogar.




### ROCKETBIRD HARDBOILED CHICKEN

En el momento en que leáis esto ya debería estar lista para su descarga la versión para Vita de este intenso juego de acción de desarrollo en 2D protagonizado por unos pajarracos de armas tomar. Conservará todas las bondades de la versión PS3 (como sus 15 niveles para la campaña y otros 10 para disfrutarlo en cooperativo Online o ad hoc), y tendrá funciones exclusivas de Vita, como usar la pantalla táctil para cambiar rápidamente de arma. Si pillaste la versión PS3, tendrás un descuento para ésta.






■ *Ragnarok Oddysey* será un Action RPG que aprovechará funciones de Vita como los paneles táctiles, NEAR...

PS VITA | XSEED GAMES | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# » RAGNAROK ODYSSEY

**La mitología nórdica sirve como marco perfecto para un juego de rol de acción que se inspira en *Monster Hunter* pero aprovechando las características de Vita.**

El nuevo "Action RPG" de los creadores de sagas tan prestigiosas como *Lunar* o *Grandia* salió el pasado mes des octubre en el mercado norteamericano tanto en formato digital como en una edición física, coleccionista incluida, más que apetecible. Pero no os emocionéis que esto es sólo para los estadounidenses. Aquí en principio sólo llega en formato descargable. Eso sí, cuando leáis estas líneas ya debería estar disponible. *Ragnarok Oddysey* es un juego de rol de acción que, como os podéis imaginar por su título, tiene su principal fuente de inspiración en la mitología nórdica.

Narra la batalla entre humanos y gigantes, en un desarrollo que puede recordar a los *Monster Hunter* o similares (combates en tiempo real, misiones principales y secundarias, una mareante cantidad de opciones para personalizar a nuestros héroes, cooperativo para hasta cuatro jugadores). Ofrece seis tipos de personaje (o mejor dicho, seis especializaciones distintas) y aprovecha muy bien las características de PS Vita (pantalla táctil para seleccionar ítems o realizar un ataque especial, panel trasero para centrar la cámara, NEAR para intercambiar objetos con otros jugadores...). Promete bastante, aunque aún es pronto para dilucidar si es un digno heredero de *Monster Hunter* o si se queda en un "clon" más.

**¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?** Este juego de rol de acción ofrece más de 20.000 combinaciones para equipar a nuestros personajes, además de cooperativo para 4, una buena ambientación....




PS3 Y PS VITA | MILESTONE | VELOCIDAD | 2013

# » MOTO GP 13

**Todos los circuitos y pilotos de la nueva temporada de Moto GP cabrán en la palma de nuestra mano gracias a la versión para PS Vita de *Moto GP 13*.**

Seguramente por cuestiones de potencia, PS Vita será la única consola portátil capaz de albergar *Moto GP 13*, la nueva entrega del esperadísimo simulador de velocidad que capta como ninguno todos los entresijos del mayor espectáculo del mundo en lo que a motos se refiere. Como tiene la licencia oficial del campeonato, *Moto GP 13* ofrecerá todos los circuitos y pilotos de la nueva temporada, que podremos disfrutar a través de un buen puñado de modos de juego, entre los que no faltará el poder disfrutar de la temporada completa junto a un modo Carrera más profundo y un multijugador en el que podremos competir online y ad hoc. Y sus creadores, los italianos de Milestone (unos auténticos especialistas en la materia) ya han confirmado que muy pronto anunciarán sorpresas en este sentido.

Por lo demás, en la presentación del juego presumieron de que van a "llegar a un nuevo nivel de realismo" a todos los niveles. Para ello, están ultimando un nuevo motor que nos ofrecerá un apartado gráfico muy superior a lo visto en entregas anteriores. Tanto las motos como los distintos circuitos ofrecerán un nivel de detalle nunca visto hasta la fecha en una portátil. Y el sistema de físicas también está siendo mejorado, al igual que el sonido "in game".

*Moto GP 13* promete dejar el listón muy alto al menos en lo que a las dos ruedas se refiere, aunque aún habrá que esperar unos meses para poder catarlo.

**¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?** La única versión portátil de *Moto GP 13* promete ofrecer grandes dosis de realismo y un despliegue técnico sin parangón en una consola de bolsillo. A ver si lo cumple...



God Eater 2 volverá a captar el "espíritu *Monster Hunter*" con no pocas novedades.



Se ambientará tres años después del original y tendrá nuevas armas, localizaciones y enemigos.

PS VITA Y PSP | NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

# GOD EATER 2

**El último gran juego de PSP también saldrá en PS Vita. Y promete ser una secuela que superará en todos los sentidos a *Burst*, incluso en el tamaño de sus armas.**

En marzo de 2011 llegó a Europa *God Eater Burst*, uno de los juegos de rol de acción que mejor supieron captar la "esencia *Monster Hunter*" para llevárselo a su terreno incorporando ese toque anime, una buena historia de fondo (ambientada en un Japón futurista y post-apocalíptico infestado de enormes seres alienígenas llamados Aragami), armas absurdamente gigantescas... Pues en el Tokyo Game Show del año siguiente se anunció la segunda parte para PSP y PS Vita, que supuestamente permitirá que juguemos "ad hoc" con amigos con independencia de la consola que utilicemos, al menos en Japón, único territorio donde se ha anunciado oficialmente el juego, aunque tenemos esperanzas de que llegue aquí, al menos en su versión PS Vita que será gráficamente bastante más espectacular que la de PSP. Se ambientará tres años después de *God Eater Burst* y ofrecerá nuevos (y gigantescos) enemigos, nuevas localizaciones (como una especie de ciudad en ruinas) y cómo no, más protagonistas controlables, como una muchachita de 16 años de aspecto "gatuno" que es capaz de manejar un descomunal martillaco con gran desparpajo. *God Eater 2* saldrá en Japón en algún momento de 2013. A ver si se cumplen nuestros deseos y termina llegando también aquí (aunque sea sin traducir).

## ¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Al menos en Japón está previsto un lanzamiento simultáneo en PS Vita y PSP y se podrán"cruzar" partidas en ambas portátiles ("ad hoc party" lo llaman). Y tendrá enemigos y armas aún más gigantescas que el anterior.

# JAPONESADAS QUE PUEDEN NO LLEGAR



MARVELOUS | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

## SENRAN KAGURA SHINOVI VERSUS

El 28 de febrero sale en Japón para PS Vita el tercer *Senran Kagura* (las dos anteriores son para 3DS), una saga "joven" (el primero salió en septiembre de 2011) pero que ya goza de bastante éxito allí, con manga y anime incluidos. ¿Y cuál es la clave de este éxito? Pues seguramente tenga que ver con que las protagonistas de este juego de acción son 5 exuberantes ninjas y, a medida que "reciben palos", su ropa va menguando... Difícil que llegue aquí.

NAMCO BANDAI | ROL | SIN CONFIRMAR

## TALES OF HEARTS R

El 7 de marzo saldrá en Japón este "remake" del título original de DS que conservará todo lo bueno de su antecesor (una buena historia, combates en tiempo real, múltiples lugares para explorar...) pero mejorado en PS Vita con gráficos tridimensionales, nuevas "quests", dos nuevos personajes controlables, voces... Éste tiene más opciones de llegar.



FALCON | ROL | SIN CONFIRMAR

## YS CELCETA NO JUKAI

Una de las sagas roleras con más solera se estrenó en Japón en otoño. Manejando al héroe Adol Christin, combatiremos en tiempo real junto a dos aliados (Carna y Dulen) a los que podremos dar órdenes o activar sus habilidades especiales usando el panel trasero de Vita. Y también usarán las funciones táctiles para puzzles y para regular el zoom. Teniendo en cuenta que algunas de las últimas entregas de *Ys* sí han salido no perdemos la esperanza de verlo.

SEGA | ROL/ESTRATEGIA | SIN CONFIRMAR

## SAMURAI & DRAGONS

Este juego de rol de acción y estrategia deberemos cumplir una serie de "quests" explorando mazmorras, derrotando monstruos y obteniendo tesoros. Entre misión y misión podremos ir construyendo nuestra ciudad, en la que iremos formando un ejército de monstruos para posteriormente forjar alianzas con otros jugadores y/o atacar otras ciudades.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



# Resolvemos todas vuestras dudas

**Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.**

## Batallando con el perfil

**Presté mi *Battlefield 3* a un amigo y cuando me lo ha devuelto al pulsar el botón START para iniciar el juego me sale un cartel que pone: "Comprobación de datos de perfil" y a partir de ahí no pasa nada y no puedo jugar.¿Qué tengo que hacer? No tengo Internet en mi PS3.**

**@ Mario Vilar**

Los datos de configuración no se guardan en el disco, por lo que es probable que el problema esté en la configuración de tu PS3. Para asegurarte de que el juego no intente conectarse a internet te aconsejamos ir a Ajustes/Ajustes de Internet y desactiva la conexión a Internet. Si el problema persiste probaríamos a crear otro perfil, a ver si el problema también se da en uno nuevo, y si es así a borrar los datos del juego y actualizaciones (pero no tu perfil).

■ Si tienes problemas para arrancar un juego lo ideal es que borres todos los datos.

## Guardar a buen recaudo

**¿Hay alguna manera de borrar un juego de PS Vita y mantener los datos guardados del juego en la consola? Tengo 4 o 5 juegos que he completado y que no borro por miedo de perder las partidas ocupando espacio en la tarjeta.**

**@ Víctor Bond**

Si eliges borrar los datos de un juego desde el interfaz, borras de un plumazo los datos del juego, sus actualizaciones y tus partidas guardadas. Lo que debes hacer es usar el gestor de contenido de PS Vita y tras conectarla por USB copiar esos juegos al disco duro de tu PC o PS3. Cuando hayas terminado puedes borrar el icono del juego de PS Vita para liberar espacio en su memoria.

## Disco duro de reemplazo

**Tengo una PS3 de 80GB y quiero cambiar el disco duro, pero no sé qué clase de discos son compatibles con mi PS3 ni dónde comprarlos.**

**@ Edu Lamadrid**

Si no quieres complicarte la vida, Sony tiene a la venta por unos 70€ un disco duro de 250GB que incluye el soporte para poder conectarlo a las últimas PS3 Slim. Por ese mismo dinero puedes encontrar discos de 2.5" de otras marcas de 500GB, pero con algunas marcas y modelos puede haber incompatibilidades.




■ Sony vende discos duros para PS3 que incluyen bandeja para las nuevas Slim.



■ *Declassified* de PS Vita no nos ha gustado por lo corto que es y su insuficiente apartado técnico, pero eso no significa que nadie pueda disfrutar con él.

## Gustos, colores y notas

**Me regalaron *Call of Duty Black Ops Declassified* y la verdad es que no entiendo por qué le habéis puesto tan mala nota. A mi me encanta, es el mejor juego que he jugado en mi PS Vita.**

**@ Marc Fernández**

Cuando escribimos un análisis la nota no es más que un modo de sintetizar nuestra opinión, pero eso no la hace menos subjetiva, no somos un tribunal que decide lo que está bien o mal. Lo que para nosotros puede ser un defecto que arruine un juego, es posible que para otros jugadores sea algo que no les impida disfrutar del juego, y eso es algo respetable. Para nosotros, lanzar a 49.95€ (el precio más alto de los juegos de Vita) un título con una campaña muy corta, mala IA, un modo online de solo 8 jugadores que da problemas y unos gráficos pobres es motivo suficiente para darle una nota baja. De un *Call of Duty* esperábamos mucho más. Y si hasta los desarrolladores han decidido cambiar de nombre y dedicarse a las apps de móvil, por algo será. Pero si tú te diviertes con él, todo lo demás no importa, has acertado y nos alegramos por ti.

## LA PREGUNTA DEL MILLÓN

## Precios en tienda y descargados

**En PS Store el precio de algunos juegos completos es todavía más caro que en una tienda, ¿no debería ser más barato si se ahorran hasta el disco?**

**@ Manuel**

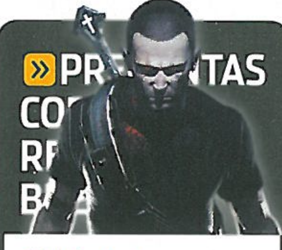
Es difícil de entender. Con una descarga digital de un juego el cliente obtiene algunas ventajas, como son el no tener problemas de disponibilidad y no tener que desplazarse a comprar el juego, pero también hay inconvenientes muy claros: se renuncia al disco y con él a poder prestar o revender el juego, y también requiere un disco duro mayor en su consola y una conexión a Internet de mayor capacidad que le permita no eternizarse al hacer la descarga. Las editoras se ahorran tener que fabricar, distribuir y almacenar los discos. Hay otro tipo de gastos en este proceso, pero es cierto que son menores y podrían repercutir en los usuarios. Es difícil que ejemplos como *Far Cry 3* o *FIFA 13* a 69,99€ estimulen el cambio a formato digital, pero es un proceso de cambio que lleva su tiempo.




■ Las novedades cuestan lo mismo en formato digital y en físico. Es un ajuste que requiere tiempo.



■ Los 10 DLC de *One Piece Pirate Warriors* están a la venta en un paquete que cuesta 20 euros (10 menos que comprarlos por separado). Cada DLC incluye nuevos trajes y una nueva misión. No hay planes para lanzar una edición GOTY.



## » PR TAS CO RE B

### ¿Habrá otro *inFamous*?

**@ Andrés Jiménez**

No se ha anunciado, pero los chicos de Sucker Punch podrían estar tramando algo. Los dos finales de *inFamous 2* cerraban la historia, pero no impiden que pudiese haber una tercera parte, amén de siempre poder recurrir a las socorridas precuelas y dimensiones paralelas para justificar otra entrega.

### Tengo un Sharp-Shooter para PS3, ¿con qué juegos es compatible?

**@ Daniel Durso**

Cualquier juego que sea compatible con PS Move y su mando secundario puede usarse con Shap-Shooter, aunque los shooter en primera persona son los más adecuados: *Killzone 3, Resistance 3 o SOCOM 4.*

### ¿Saldrán los DLC de Skyrim en PS3?

**@ Luis Vega**

Las fechas de publicación son del 12, 19 y 26 de Febrero para USA, con un descuento del 50% en su precio durante la primera semana. Esperemos que esto mismo se aplique al lanzamiento en Europa. Y nos referimos tanto a fechas como al descuento...

## Piratas por piezas

**Tengo entendido que *One Piece Pirate Warriors* es el juego más fiel al anime de One Piece que existe, pero han sacado como 10 DLC aparte. ¿Saldrá una edición que recoja el juego y todos los DLC?**

**@ Yari Torres**

Por ahora no se ha anunciado, y tampoco somos muy optimistas. Hay un paquete conjunto que incluye los 10 DLC por 19,99€, que supone un ahorro del 30% respecto a comprarlos por separado a 2.99€ cada uno. Posiblemente te interese, aparte de trajes nuevos incluyen una misión exclusiva cada uno.

## Suscripción offline

**¿Puedo jugar a los juegos de PS Plus estando desconectado? No puedo conectar mi PS3 a internet cada vez que juego.**

**@ Gastón González**

Podrás jugar a ellos sin estar conectado, pero dejarán de funcionar una vez expire tu suscripción. Puedes ver la fecha pulsando ▲ en el icono del juego, en el apartado Información. Si renuevas tu suscripción Plus y vuelves a conectarte desde tu PS3, la fecha de expiración se retrasa.

## Aprendiendo idiomas

**Tengo un *Dead Space 2* comprado en Reino Unido y que viene en inglés, incluidos los subtítulos. Me dijeron que podría poner los subtítulos en castellano. ¿Cómo lo hago?**

**@ Ana Novoa**

Si tienes configurada tu consola para que los menús aparezcan en castellano, nuestro idioma debería usarse automáticamente al arrancar el juego, si no es así es posible que el disco no lo incluya. En el apartado de Options es posible que aparezca una opción para seleccionar el idioma e incluso es posible que te permita elegir diferentes idiomas para voces y textos, pero si Spanish/Español no aparece es que esta copia del juego no lo incluye, como es el caso de *Dead Space 2* inglés (no incluye castellano ni para los subtítulos).



■ La versión inglesa de *Dead Space 2* no incluye ni textos ni voces en castellano.

# TU OPINIÓN CUENTA

## ¿Qué opinas de los juegos Free to Play?





### Todavía deben mejorar

**Néstor Rodríguez**

"A día de hoy, la calidad de los F2P es bastante justa, pero quizá en la next gen, puedan suponer un avance siempre y cuando las desarrolladoras no abusen del sistema de micropagos al igual que lo están haciendo ahora con los DLC."

### Los micropagos no me van

**Mario Tuñon Casavona**

"Todos los free to play que he jugado son de inferior calidad a los de pago. No te motivan lo suficiente para continuar por su inferior historia, jugabilidad y por supuesto gráficamente. Además, los micropagos.... No me van."

### Me parece muy bien

**Fran Marín Montoya**

"Me he bajado *DC Universe Online* y creía que por ser "free"no iba a ser gran cosa y me equivoqué. Lo único molesto es que ocupa muchos gigas. Si hacen juegos free to play tan buenos como este está muy bien."

### Es lo que Sony tiene que hacer

**David Fernández Cachafeiro**

"Yo me descargué alguno para la Vita y son muy entretenidos, ni más ni menos. Es lo que Sony tiene que hacer si quiere competir con los smartphones."

### Divierten y es lo que importa

**Adán Martínez Gutiérrez**

"Yo tengo PS Vita con todos y son una opción de jugar sin gastar y algunos pican a rabiar y eso es lo más importante".

### Limitados, pero gratis

**Christian Berrocal Expósito**

"Limitados, ¡pero gratis! Es mejor descargar uno gratis a pagar 70€ por 6 horas de juego. Aunque también se puede descargar demos toda la noche y jugar 1 misión..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

**¿Qué opináis de la presentación de Sony del 20 de febrero?**

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** indicando en el asunto **"Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.





## ¿Sacarán otro juego de *Assassin's Creed*?

@ Dayan

Claro que sí, se ha confirmado que en 2013 veremos nuevo protagonista y nueva ambientación en la entrega anual de la saga, pero no han dado pistas.

## ¿Piensan en lanzar *The Elder Scrolls Online* en PS3?

@ Víctor Sánchez

El plan original es lanzarlo sólo para PC y Mac, suponemos que dependiendo del éxito que obtengan una versión de PS3 podría llegar a considerarse, pero desde Bethesda han declarado que actualmente no piensan en ello.

## Al formatear el disco duro de una PS3 ¿se borran las cuentas de PSN?

@ Asier Colás

La información de la cuenta se borra de la consola, pero con tu dirección de email de inicio de sesión y tu contraseña puedes volver a configurarla, tus trofeos sincronizados en el network volverán, pero no las partidas guardadas. Si quieres conservarlo todo, haz una copia de seguridad antes de formatear el disco.

## ¿Dónde venden tarjetas prepago para el PS Store?

@ Juan Carlos González

En la mayoría de tiendas especializadas, grandes almacenes o hipermercados puedes comprarlas. Las hay de 20 y 50€.

## ¿El juego de PSP Battlefront II es el de PS2?

@ Richard Coburn

No es exactamente igual, la campaña individual de la versión de PS2 es reemplazada por 3 series de misiones individuales, y en general la escala del juego es más modesta.

# Escasez de simuladores

**¿Cuándo habrá un simulador de vuelo comercial para PS3? No entiendo por que no ha salido ninguno tipo *Flight Simulator*, la consola posee potencial de sobra.**

**@ Javier Marana**

No parece que la simulación de vuelo pase por su mejor momento y siempre ha sido un género más centrado en los PC. Los pocos juegos parecidos que hemos visto en PS3 han sido siempre de combate y tirando más bien hacia un control arcade (*Blazing Angels I&II, IL2 Sturmovik, Ace Combat Assault Horizon*). Además, una cosa es potencial técnico y otro potencial de ventas...



Los pocos simuladores de vuelo que hay en consola son simuladores de combate. No ha aparecido ninguno de aviones comerciales.

# Incertidumbre subterránea

**¿Es aconsejable jugar a *Metro: Last Light* sin haber jugado a *Metro 2033*? Me fastidia no saber el principio de las historias.**

**@ Carlos Pelegrina**

*Metro 2033* apareció en PC y Xbox 360, pero esperamos que la historia de *Last Light* pueda seguirse sin problemas aunque no jugases al primero. Si estás de verdad interesado, Metro 2033 empezó en 2005 siendo una novela. No se nos ocurre mejor modo ponernos en situación...

# Guías de Playmanía

**Hola, tengo entendido que hace tiempo sacasteis una guía bastante buena sobre el *Gran Turismo 5* y me preguntaba, podría conseguirla. Gracias por vuestra atención.**

**@ Unai**

En papel ya no es posible conseguirlas, pero sí en digital. Hemos lanzado en los principales quioscos digitales Playmanía Guías & Trucos, con nuestras mejores guías en formato PDF. Si tienes un iPad o un iPhone puedes descargarla directamente de iTunes. El precio es de 0,89 euros y también encontrarás desde *GTA San Andreas a Hitman HD Collection o Assassin's Creed III.* Ya hay más de 46 guías y lanzamos una nueva cada semana. Si quieres verlas en el ordenador o en un dispositivo Android, puedes bajarlas desde PocketMags o Zinio.




Playmanía Guías & Trucos te ofrece guías completas desde 0.89 euros.

# Buscando más espacio

**¿Hay algún dispositivo USB que se pueda conectar a una PS3 para aumentar su memoria?**

**@ Luis Marco**

Cualquier dispositivo de almacenamiento USB (Pendrive o disco duro) formateado en FAT32 es reconocido por PS3, pero no podrás utilizarlo para almacenar demos o juegos, sólo contenido multimedia (música, vídeos, fotos) y partidas de algunos juegos, que tendrás que copiar (no las guarda ahí la consola directamente). También puedes utilizarlo para hacer una copia de seguridad del contenido de PS3, algo que es muy útil si decides cambiar el disco duro interno de tu consola, que es el consejo que te damos si necesitas más espacio. La otra opción es que borres instalaciones de juegos que ya no uses o demos. Pero es más cómodo tener más espacio, ¿a que sí?

# PROBLEMAS TÉCNICOS

## Una PS Vita que gasta mucho

**Hola playmaníacos. Acabo de conseguir mi PS Vita, pero hay algo que no me gusta. La batería se me gasta muy rápido. Incluso sin jugar. Además, hay veces que cuando la enchufo no puedo encenderla hasta pasado rato y me he llevado un par de sustos. ¿Puede estar mal?**

**@ Juan Fuentes**

Si se te agota rápido, incluso sin jugar, seguramente se debe a que no la apagas, sólo la dejas en reposo y consume batería. Si vas a estar sin jugar un buen rato, apágala del todo pulsando el botón de Power durante 2 segundos. Luego selecciona Apagar cuando el mensaje salga en pantalla. Si cuando enciendes la consola el botón PS parpadea en naranja la batería no tiene carga. Cuando deje de parpadear enchúfala, el botón PS se iluminará en naranja y podrás encenderla. ○

## Opciones de audio

**Pensaba en comprarme unos auriculares Ear Force P11, pero juego a mi PS3 con un monitor que no tiene la entrada para los cables rojo, blanco y amarillo y no puedo conectar los cascos al monitor. Si conecto los cascos por USB a mi PS3 ¿se escucharía el sonido del juego?**

**@Iker Gómez**

La conexión USB sólo te servirá para el chat de voz. En tu caso puedes usar el cable rojo, blanco y amarillo (video compuesto) para sacar imagen y sonido (o solo sonido, si para el vídeo usas un HDMI) y usar el splitter de cable blanco+rojo que viene con los auriculares para obtener el sonido de juego en los cascos. Así podrás escuchar el chat de voz y el juego al mismo tiempo. ○

Conectando unos auriculares por USB sólo oirás el chat de voz, no el sonido del juego.

## NAT y juego online

**¿Cómo puedo cambiar de NAT 3 a NAT 2 para jugar online en PS3?**

**@ Javier Egea**

La solución más eficaz consta de varios pasos, y requiere unos conocimientos mínimos de tu red y de tu router. Si no los tienes, busca ayuda. Los pasos son: en PS3 ve a Ajustes del Sistema/Información del sistema y apunta la dirección MAC. Accede al router desde el navegador del PC y busca el apartado de gestión de red local (LAN). Ahí debería haber una opción para asignar una IP local fija a una dirección MAC; introduce la MAC de PS3 y asígnale una IP fija o reserva la dirección IP que ya use: apúntala. Ve al apartado de DMZ Host en el router, y activa esa opción para la dirección IP de PS3. Si se ha hecho correctamente NAT Tipo 2 aparecerá en la prueba de conexión de PS3. ○

## Survival Horror portátil

**¿Es cierto el rumor de un *Resident Evil: Operation Raccoon City* para PS Vita?**

**@ Carlos Valle**

La versión de PS3 no tuvo una acogida espectacular, y por desgracia no ha habido ninguna declaración de que vaya a lanzarse ningún *Resident Evil* para Vita, y sería algo que le daría un buen impulso a la portátil. No es que nos estemos quejando de que *RE Revelations* vaya a aparecer por fin en PS3, pero viniendo de 3DS nos parecía que Vita era la elección más fácil.



Aunque *Resident Evil Revelations* vaya a salir en PS3, no hay planes para un *Resident Evil* en PS Vita.

## Catálogo incompleto

**Sé que los juegos de PSP se pueden jugar en PS Vita, pero he buscado en PS Store algunos (*Crisis Core FFVII, Daxter, KH Birth by Sleep*) y no están, ¿qué puedo hacer?**

**@ Richard Coburn**

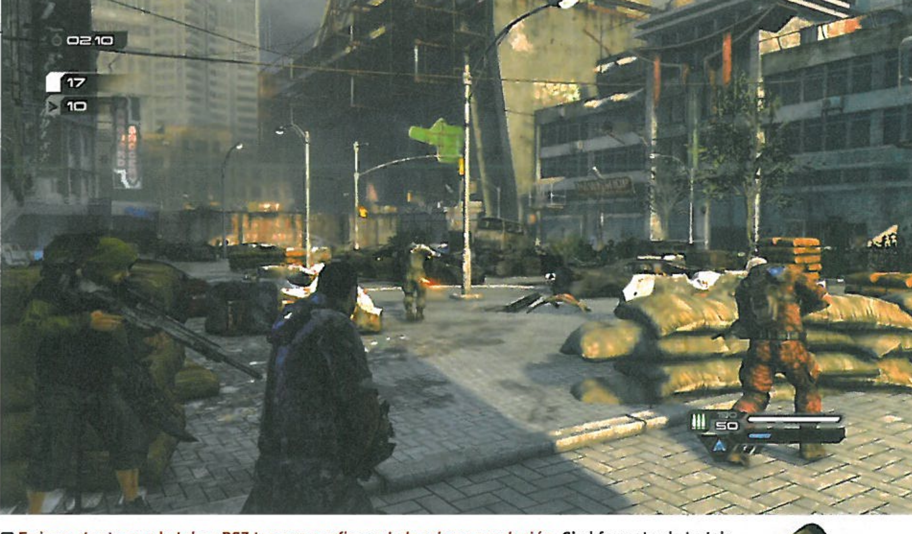
Por desgracia para los usuarios de Vita el catálogo de PSP en formato UMD es más amplio y con frecuencia más económico que el Store digital. Esperemos que a medida que PSP vaya "anticuándose" más juegos digitales aparezcan en el Store. Si el problema de PSP era la piratería, las editoras deberían estar deseando dar el salto a las descargas, y no parece el caso.

## Proporciones de pantalla

**Mi tele es demasiado ancha y poco alta y cuando juego por ejemplo a *CoD* toda la parte de abajo se corta. Ya he intentado ir a opciones y calibrar el tope límite, pero se queda corto. ¿Qué puedo hacer?**

**@ Antonio Villa**

Lo primero sería asegurarse de que tu tele y tu PS3 están configuradas a la resolución máxima posible que admitan (en casi cualquier tele plana, normalmente 1080p o 720p). Si están conectadas por HDMI esto es prácticamente automático, si la conexión que usas es de video compuesto la resolución máxima es 576i, y si es por componentes (los 5 cables de colores) soporta hasta 1080i, y es posible que en los ajustes de pantalla tengas que probar varias opciones hasta comprobar que no recorta la imagen. En todo caso estaría bien asegurarse de que en la configuración de tu tele no hay ningún tipo de zoom activado cuando conectas tu PS3 (suelen tener un modo optimizado que ajusta la imagen a la pantalla).



**Es importante que la tele y PS3 tengan configurada la misma resolución.** Si el formato de tu tele no se adapta al juego, busca la configuración en la que no pierdas imagen, aunque veas bandas.

## Errata Plus

**Me ha llamado la atención una respuesta equivocada que habéis dado en el consultorio del número 170. Se trata de "Sacando jugo a PS Plus", decís que si el juego no está ya en la lista de juegos gratis para Plus del Store no lo puedes descargar. No es así, si lo tienes en la lista de descargas lo puedes bajar las veces que quieras.**

**@ Plana**

Buena observación. Usando el historial de descargas puedes volver a bajar cualquier juego que en su momento tuvieses gratis en PS Plus, siempre y cuando mantengas tu suscripción Plus activa. Os pedimos disculpas por este error.

## » PR...AS COR... RES... BRE...

### ¿Cuál tiene mejores gráficos, *Assassin's Creed III* o *Red Dead Redemption?*

**@ Juan Pablo Hargous**

Son dos juegos distintos, *ACIII* es de 2012 (con la consola ya prácticamente aprovechada al máximo desde el punto de vista técnico) y *RDR*, el mejor juego de 2010, que sigue luciendo palmito sin mucho que envidiar. Ambos son juegos muy vistosos.

### ¿Qué día sale el pack de mapas Revolution de *Black Ops 2*?

**@ David**

El 28 de Febrero estará disponible como parte del pase de temporada de *Black Ops 2*, o como descarga individual desde el Store. En el segundo caso el precio no está confirmado, pero previsiblemente rondará los 14-15€ habituales.

### ¿Sabéis si van a sacar *The Getaway HD Collection* o *Matrix Collection?*

**@ David**

Pues no, no hay ningún plan y tampoco parece muy factible. Sólo están saliendo en HD juegos muy icónicos.

## Error NW-9735-4...

**Hace unos días me intenté conectar a Internet con mi PS Vita y me salió el error NW-9735-4 y no pude entrar. ¿Me podríais decir a qué se debe este error y qué solución tiene?**

**@ Aitzi Arteaga**

Es un error de conexión que puede aparecer si la conexión ha tardado mucho tiempo en responder a una solicitud de la consola. Es posible que también tengas problemas al acceder a internet mediante WiFi usando otros aparatos como móviles o portátiles. Nuestro consejo es que reinicies el router e intentes conectarte tan cerca como sea posible para mejorar la cobertura. Y desde las opciones de conexión de Vita crees una conexión nueva a tu red WiFi con los valores en automático (salvo la clave, claro).

## ...Y error NW-5603-4

**Hola! Necesito ayuda con mi PS Vita porque cuando me intento conectar al PS Store, Near u otras funciones pone: No se ha podido conectar al servidor o dispositivo dentro del tiempo límite. (NW-5603-4). Bueno espero ayuda y gracias por todo "cracks"**

**@ Manuel Sierra**

Cuando en noviembre se lanzó la actualización 2.00 del firmware, que hacía a la consola compatible con PS Plus, un pequeño número de usuarios se vio afectado por este error. La buena noticia es que la solución es muy fácil. Simplemente, entra en Ajustes, desde ahí en Red y luego en Ajustes Wi-fi. Marca la opción Desactivar conexión Wi-Fi Automáticamente. Y ya está, ya podrás volver a conectarte.

Los errores de conexión pueden consultarse en la web oficial www.es.playstation.com

## Cambio de disco duro

**Hola playmaníacos, tengo un problema con mi PS3. En Septiembre cambié el disco duro por uno de 500GB en la tienda Worten. Me costó 106 euros (mano de obra incluida). Todo iba bien hasta que tuve que llevarla porque sólo me sale una pantalla en color negro que pone: No se puede iniciar. No se ha encontrado el almacenamiento del sistema adecuado. ¿Qué puede haber pasado?**

**@ Antonio Ildefonso Ávila**

Muchas cosas, pero si ya has enviado la consola a Worten, ahora sólo puedes esperar. Y conste que has hecho lo correcto. Lo principal es que en Worten te tienen que reparar el disco duro sin coste adicional, ya que está en garantía. Si se han equivocado de disco duro o lo han instalado mal, deben reparártelo ellos, sin que tú debas pagar nada.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

# Lo mejor de la tienda PlayStation

## DEMOS JUGABLES



■ Kratos vuelve con una nueva aventura que es una precuela de las anteriores entregas y que asegura mucha más acción.





GRATIS | ACCIÓN | SONY | CASTELLANO | 1 JUGADOR | +18 AÑOS

## God of War Ascension

Kratos regresa en una nueva epopeya cargada de acción, dispuesto a vengarse de Ares por matar a su familia tras engañarle. En la demo saboreamos los treinta primeros minutos de juego , que nos introducen a la historia anterior a la trilogía *God of War*. Tras el vídeo, manejamos a Kratos durante la huida de la prisión de las legendarias Furias, un lugar destinado sólo a malditos, y que está a lomos de un poderoso titán. Numerosos enemigos nos asedian por cada rincón del mitológico y espectacular escenario y debemos acabar con ellos de la manera más cruel y despiadada que se nos ocurra. El plato fuerte de la demo llega con la batalla contra el jefe final, una de las extremidades del titán, a la que derrotaremos tirando de los ya clásicos quick time events.
La espectacularidad es la bandera de este pequeño aperitivo que, en la parcela técnica lucirá un acabado más vistoso (Motion Blur, mejor iluminación...) que no hace si no aumentar nuestras ganas de pillar el juego completo.

GRATIS | PUZZLE-AVENTURAS | DOUBLE FINE | CAST. | 1 JUG.

## The Cave



Este plataformas 2D, repleto de puzzles y sentido del humor, nos invita a recorrer una cueva parlante con un equipo de 3 personajes (de los siete disponibles), para buscar el objeto que cada uno desea encontrar. Todos los personajes tienen una habilidad única, y combinarlas es lo que nos permitirá avanzar.

GRATIS | ROL | GAME ARTS | INGLÉS. | 1 JUGADOR

## Ragnarok Odyssey



Disponible para Vita, este avance nos deja disfrutar de un "clon" de *Monster Hunter*, pudiendo elegir entre 3 clases: guerrero, asesino y clérigo. Después nos familiarizaremos con el sistema de juego y control, a través de misiones tutoriales, para llegar a enfrentarnos a poderoso jefe final, el Rey Orco.

GRATIS | CONDUCCIÓN, ARCADE | EXOR STUDIOS | CAST. | 1 JUG.

## Zombie Driver



A los mandos de diferentes vehículos recorremos las calles de una ciudad infestada por zombis. Para sobrevivir, debemos llevarnos por delante a las hordas de muertos vivientes que nos atacan, demostrando nuestra pericia al volante. Es una remasterización en HD de un juego que apareció allá por 2009.




| | Género | Mb. en disco |
|---|---|---|
| Dead Space 3 | Terror-Acción | -- |
| Devil May Cry DmC | Acción-aventura | 1300 |
| Dragon's Dogma | Rol de Acción | 1715 |
| Final Fantasy XIII-2 | Rol | 1778 |
| **God of War: Ascension** | Acción-Aventura | -- |



| | Género | Mb. en disco |
|---|---|---|
| I Am Alive | Aventura | 1953 |
| inFAMOUS 2 | Aventura de acción | 2600 |
| JoJo's Bizarre Adventure | Lucha-Acción | 650 |
| Journey | Aventura | 480 |
| Lara Croft y el Guardián de la Luz | Aventura de Acción | 2434 |
| LEGO Batman 2 | Aventura | 480 |
| LEGO El Señor de los Anillos | Aventura de Acción | 673 |
| LittleBigPlanet 2 | Plataformas | -- |
| LittleBigPlanet Karting | Conducción | 1600 |
| Marvel vs Capcom: Origins | Lucha | 233 |
| MGS Rising: Revengeance | Acción-Aventura | -- |
| Mortal Kombat | Lucha | -- |
| NBA 2K13 | Deportivo | 1024 |
| NFS Most Wanted | Conducción | 1900 |
| Ninja Gaiden 3 | Acción | 420 |
| Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca | Rol | 2600 |
| Papo & Yo | Plataformas/Puzzle | 976 |
| Pro Evolution Soccer 2013 | Deportivo | 2300 |
| Quantum Conundrum | Plataformas/Puzzle | 1600 |
| **Ragnarok Odyssey** | Rol | 260 |



| | Género | Mb. en disco |
|---|---|---|
| Rainbow Moon | Rol | 1800 |
| Ratchet & Clank: Q Force | Aventura | 4600 |
| Resident Evil 6 | Terror/Acción | 847 |
| Resistance 3 | Shooter | 1406 |
| Sleeping Dogs | Acción/shooter | 2400 |
| Street Fighter III: 3rd Strike Online | Lucha | 619 |
| **The Cave** | Puzzle/Aventuras | 984 |
| The Darkness II | Shooter | 1440 |
| Transformers: La Caída de Cybertron | Acción-Aventura | 2100 |
| Uncharted 2 | Aventura de acción | 3061 |
| XCOM: Enemy Unknown | Estrategia | 1500 |
| **Zombie Driver** | Conducción-arcade | 1000 |

# MUNDO PSN

## SUCULENTOS DESCUENTOS

### OFERTAS QUE NO DEBES DEJAR ESCAPAR




**Hasta el 27 de febrero** podéis encontrar en PS Store juegos como ***Batman: Arkham Asylum* a 9,99€, *Batman: Arkham City* a 11,99€, *Dishonored* a 23,99€ y *The Sly Trilogy* a 9,99€**. Y, además con un descuento permanente, están ***Darksiders* a 3,99€ y *Darksiders II* a 9,99€**. Los usuarios de PS Plus tiene un 10% de descuento adicional.

## MÁS MÚSICA

### ACTUALIZACIÓN VIDZONE

Los cantantes **nominados a los premios BRIT Awards y Grammy** son los protagonistas de la aplicación de vídeos de PS3. Además se han incorporado dos secciones muy especiales: **canciones de amor y canciones anti-amor de televisión. Taylor Swift** es la artista de la semana y ya se puede disfrutar de su último videoclip, **I Knew You Were Trouble**.

## APLICACIÓN GRATUITA

### ÉXITO DE *INVIZIMALS* DESAFÍOS OCULTOS




Este juego de cartas coleccionables ha superado las **100.00 descargas** en sumando PSP, PS Vita, Android e iOs, durante sus primeras 3 semanas. Su mecánica es simple: gracias a unas **cartas de realidad aumentada**, nuestros Invizimals cobran vida para enfrentarse en intensos combates. La experiencia se complementa con el **tablero de juego y los cromos** que Panini ha puesto a la venta.

## NUEVOS TÍTULOS

### MÁS JUEGOS GRATIS PARA PLAYSTATION PLUS

Si eres suscriptor de PS Plus este mes podrás disfrutar totalmente gratis de juegos como ***Sleeping Dogs, F1 Race Stars y WipeOut 2048.*** Los puzzles están representados con los títulos ***Lumines Electric Symphony y Quantum Conundrum.***

## NUEVAS PELÍCULAS

### NOVEDADES DE LA TIENDA DE VÍDEOS DE PS STORE

**"Lo Imposible"**, el aclamado film de Juan José Bayona, puede ser **adquirido por un precio de 14,99€ o alquilado por 4,99€**. Si lo que preferimos es pasar un poco de miedo, **"Paranormal Activity 4"** está disponible por el mismo precio. Y la última de Tim Burton, **"Frankenweenie"**, está por 11,99€ (sin opción a alquiler). **Todas están a 1080p.**

## REGRESAN LOS CLÁSICOS

### VERSIONES DIGITALES DE TÍTULOS DE PS3



El título de Platinum Games, protagonizado por la exuberante bruja ***Bayonetta*, puede encontrarse en la tienda de PlayStation por sólo 14,99 €**. *Demon's Souls*, el difícil action RPG exclusivo de PS3 se estrena en formato digital a 19,99 €. Y por 44,99 €, *Dead or Alive 5*, la última entrega con el pack de trajes de baño para las chicas incluido.

## APLICACIÓN GRATUITA

### YOUTUBE YA TIENE APLICACIÓN PROPIA EN PS3

Esta nueva aplicación gratuita se adapta a la pantalla de TV, con una interfaz intuitiva y fácil de manejar. Los vídeos tienen una **calidad HD de hasta 720p** y existe la posibilidad de ver un vídeo al mientras se busca otro. Está incluido, además, **el uso de un Smartphone como control remoto** (si encuentras un vídeo desde el móvil, puedes pasarlo a la tele pulsando un botón).

## MÁS MEJORAS

### ACTUALIZACIÓN 1.75 DE PLAYSTATION HOME




Con la versión 1.75 los datos de guardado pasan a los servidores de Home (no en nuestra PS3) y añade mejoras como escoger colores personalizados para el pelo de los avatares), navegador mejorado para que las búsquedas sean más fáciles...



# COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | DRAGONBORN, HEARTHFIRE Y DAWNGUARD | 7,99€

## Skyrim

En las nuevas expansiones de *Skyrim* nuestro protagonista que deberá hacer frente a más misiones de exploración en entornos inéditos hasta el momento. El primero en llegar, *Dragonborn*, comienza en Ventalia, donde se nos acusará de fraude. Tras huir, podemos comenzar a explorar los nuevos territorios que estarán repletos de pequeños puzzles que descifrar para avanzar. La exploración vuelve a ser un punto clave dentro de los espaciosos escenarios, donde tropezaremos con nuevos enemigos, como los Engendros de Ceniza y algún que otro dragón. Por suerte, se han añadido nuevas armas...
Cada uno de estos packs tiene una duración de unas siete horas, sin contar las nuevas misiones secundarias, como los Libros Negros y los nuevos Gritos de Dragón...

**VALORACIÓN. Mucha más diversión en un DLC que aporta horas de juego a raudales por un buen precio.**



Esta expansión puede durarnos 7 horas, que pueden ser muchas más si completamos las misiones secundarias.



Armas, trajes, mejoras... Toda ayuda es poca para sobrevivir en este el planeta helado Tau Volantis.

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 1,99€

## Dead Space 3

La mayoría de los 8 packs disponibles tienen un precio de 4,99€ e incluyen mejoras básicas para los robots saqueadores, como un firmware de voz y sarcasmo o una reducción de los tiempos de recolección de objetos. También se añaden varios trajes: uno de merodeador del S.C.A.F. y un uniforme de élite especialmente diseñado para la división de operaciones especiales con refuerzo de diente de serpiente. Estas vestimentas pueden acompañarse con las nuevas armas que contiene el DLC. El rifle AL-9 de impulsos triple es idóneo para las multitudes, el destripador hidráulico J-111 está destinado para el cuerpo a cuerpo, mientras que el SMP-90 es una variación de la versión estándar del rifle buscador que acaba con varios enemigos con solo un disparo.

**VALORACIÓN. Armas que mejoran nuestro rendimiento, pero que no añaden gran cosa a la aventura.**

PS3 | PACK DELUXE | 9,99 €



## Far Cry 3

Este incluye seis nuevas misiones para un jugador, más animales para cazar con ayuda de nuevas armas y mejoras para el multijugador. Un nuevo personaje, Hurk, es el protagonista de dos nuevos vídeos finales.

**VALORACIÓN. Unos cuantos añadidos para seguir disfrutando en la isla... aunque es un poco caro.**

PS3 | PACK DE TRAJES | 3,99 €



## DmC Devil May Cry

Dante sigue repartiendo leña enfundado en los tres nuevos trajes incluidos en este pack. Neo Dante, Dark Dante y, el más interesante, Dante clásico, que viste protagonista con su ropa característica.

**VALORACIÓN. No añaden nada al desarrollo del juego, aunque ver al antiguo Dante mola. Es CARO.**

PS3 | TODOS CONTRA TODOS PERFECTO | 8,99 €



## May Payne 3

Se han incluido cuatro modos nuevos para el multijugador y uno más para jugar en solitario: Challenge Arcade, en el que podremos utilizar los nuevos objetos y armas que vienen en el pack.

**VALORACIÓN. Más tiempo de diversión, aunque a un precio un tanto elevado.**

## LAS MEJORES EXPANSIONES

| | Expansión | Contenido | Precio por unidad desde |
|---|---|---|---|
| **Assassin's Creed III** | Benedict Arnold | Cuatro nuevas misiones exclusivas | -- |
| | Secretos Escondidos | 3 misiones, trajes y personajes para el online | 4,99 € |
| | La Dura Batalla | 3 mapas y otros 3 personajes para el modo multijugador | 7,99 € |
| **Assassin's Creed La Hermandad** | La Desaparición de Da Vinci | 8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online | 9,99 € |
| | Pack Misiones de Copérnico | Añade un nuevo personaje y nuevas misiones | Gratis |
| | Actualización del Animus 1.0 | Añade un nuevo mapa y modo multijugador | Gratis |
| | Actualización del Animus 2.0 | Añade un nuevo mapa y modo multijugador | Gratis |
| **Batman Arkham City** | Batman Inc Batsuit | Añade un nuevo traje | Gratis |
| | Paquete de Arkham | Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes) | 14,90 € |
| | Pack Nightwing | Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas | 6,99 € |
| | Pack Catwoman | Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas | 9,99 € |
| | Pack Vestimentas | Añade diferentes skins | 4,99 € |
| **Borderlands 2** | La Escabechina Sangrienta del Señor Torgue | Nuevas misiones armas y localizaciones | 9,99 € |
| | La Gran Cacería de Sir Hammerlock | Nueva localización donde buscar nuevos tesoros | 9,99 € |
| **CoD Modern Warfare 3** | Collection Pack 1 | Nuevos mapas multijugador, y op. especiales... | 14,99 € |
| | Collection Pack 2 | Nuevos mapas multijugador, y combates cercanos | 14,99 € |
| **Dishonored** | Dunwall City Trials | 10 mapas y marcador global con logros y trofeos | 4,99 € |
| **Gran Turismo 5** | Paquete de coches 2 | Añade 4 nuevos coches | 3,99 € |
| | Pack Coches de competición | Añade 12 nuevos vehículos | 6,99 € |
| | Pack circuitos | Añade 3 nuevos circuitos | 3,99 € |
| | Pack pinturas | Añade 100 nuevos pinturas | 1,99 € |
| | Pack equipo de competición | Añade 25 nuevos cascos y 15 monos | 1,99 € |
| **Ghost Recon Future Soldier** | Raven Strike | Nuevas misiones y un mapa inédito | 14,99 € |
| **L.A. Noire** | Caso El coche del cónsul | Añade un nuevo caso de tráfico | 3,99 € |
| | Pack Galvanizados Nicholson | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Caso El lapsus | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Caso La ciudad desnuda | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Desafío 50 placas + traje | Añade un una nueva tarea opcional y atuendo | 1,99 € |
| | Traje detective y arma Broderick | Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma | 1,49 € |
| | Traje el púgil | Añade un nuevo atuendo | 0,99 € |
| | Ametralladora Chicago piano | Añade un nuevo arma | Gratis |
| | Pase L.A. Noire | Da acceso a todo el contenido descargable | 8,99 € |
| **Mass Effect 2** | La Llegada | Añade una nueva misión | 6,99 € |
| | Pack Aegis | Añade nuevo rifle de precisión y armadura | 1,99 € |
| | Pack Apariencias | Añade diversos aspectos nuevos | 1,99 € |
| | Pack Equalizador | Añade nuevas mejoras de equipo | 1,99 € |
| | Pack Firepower | Añade 3 nuevas armas pesadas | 1,99 € |
| | Pack Recon Operations | Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo | 1,99 € |
| | Pack Terminus | Añade un nuevo arma y una armadura | 1,99 € |
| | Pack Cerberus | Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas | 14,99 € |
| **Mass Effect 3** | Leviatán | Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes | 9,99 € |
| | Expansión online Earth | Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad... | Gratis |
| **Max Payne 3** | Todos Contra Todos Perfecto | Cuatro modos para el multijugador y otro para individual | 8,99 € |
| | Pack Crimen Desorganizado | Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack | Gratis |
| **MotorStorm Apocalypse** | Ranchera Eurogamer | Añade un nuevo vehículo | Gratis |
| | Superbike de Gameradar | Añade un nuevo vehículo | Gratis |
| | Pack de Llantas | Añade nuevas llantas para tus vehículos | Gratis |
| | Muerte: Ace of Spades Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| | Dice: King of Diamonds Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| | Dinamo: Queen of Hearts Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| **Ninja Gaiden 3** | 2 Packs de armas | Cada uno añade un arma (guadaña o garras) | 2,99 € |
| | 8 Packs de retos | Cada uno añade nuevos desafíos y retos | 1,99 € |
| | 2 Packs de personalización | Modifica el aspecto de tu ninja en el multijugador | 1,99 € |
| **Portal 2** | Portal 2 In Motion | Nueva campaña y compatibilidad con Move | 9,99 € |
| **RE Operation Raccoon City** | Misiones Spec Ops | Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes | Gratis |
| | 4 Packs de Armas | Cada pack añade 2 nuevas armas | 1,99 € |
| **Saints Row The Third** | Pack de operaciones moradas | Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje | 5,49 € |
| | Pack máximo placer | Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje | 5,49 € |
| | Warrior Pack | Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...) | 2,49 € |
| **Sleeping Dogs** | Nightmare in Northpoint | Nueva trama centrada en zombis y vampiros | -- |
| | Varios Packs | Nuevas carreras y armas | 2,99 € |
| **Uncharted 3** | Fortune Hunter's Club | Da acceso a todos los DLC | 24,99 € |
| | Packs de Apariencias x3 | Son paquetes de skins para el multijugador | 2,99 € |
| | Aspectos para el multijugador x25 | Añade un skins multijugador | 0,49 € |
| **Skyrim** | Dragonborn, Hearthfire y Dawnguard | Más escenarios y retos que añaden más horas de juego | 7,99 € |
| **Street Fighter X Tekken** | Pack de 12 personajes | 6 personajes de la saga Tekken y 6 de la saga Street Fighter | 19,99 € |

## OTRAS DESCARGAS

# Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

### JUEGOS DIGITALES COMPLETOS

#### NI NO KUNI... Y MÁS



Este mes han llegado muchas novedades al Store, como *Ni no Kuni* (59,99€), *Anarchy Reigns* (24,99€), *Aliens Colonial Marines* (59,99€), Hitman HD (24,99€). La gran mayoría tiene el precio de la edición física o poco descuento.

#### DYNASTY WARRIORS



La cuarta y quinta entrega de la saga de videojuegos de acción y táctica ya están disponibles a un precio de 9,99€ cada uno. Podemos descargar *Dynasty Warriors 4* o la continuación llamada *Dynasty Warriors 4 Empires*.

### JUEGOS PS MOBILE

#### GUN COMMANDO




Por 2,79€ disfruta de este shooter de 8 bits en el que encarnamos a un amante de las armas, Jack Bennett, que debe salvar a la humanidad de una peligrosa invasión alienígena. El juego combina el estilo retro y cómic.

#### HAUNT THE HOUSE



Por 3,49€ te puedes llevar un divertido juego en el que somos un fantasma y debemos interactuar con objetos de todo tipo (luces, pianos...) para asustar al personal. Todo con una estética "cartoon" que le va fenomenal.

### CLÁSICOS DE AYER Y HOY

#### GTA VICE CITY



El clásico de PlayStation 2 ya tiene versión digital para disfrutarla en nuestras PS3. Por 9,99€ revive las aventuras del mafioso Tommy Vercetti por las corruptas calles de la ciudad del vicio, ambientada en los años 70-80.

#### CAPCOM ARCADE CABINET



Esta plataforma nos permite jugar a clásicos de Capcom de 1984 a 1988 (*Ghost'n Goblins*, Black Tiger...). 15 juegos que pueden adquirirse sueltos o en pack (3,99-9,99€). Si descargamos todos (29,99€), obtenemos otros dos más gratis.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

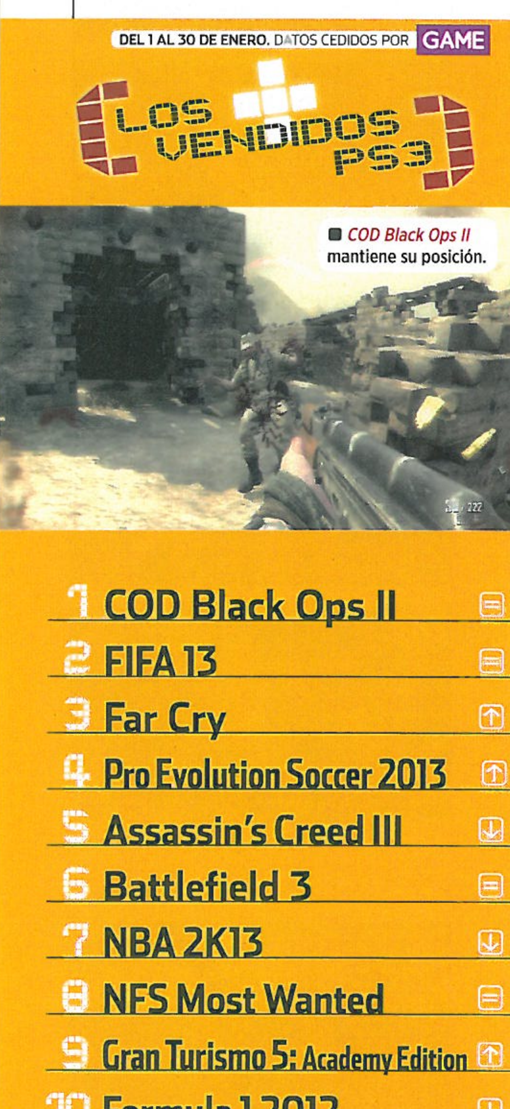
@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**



## ¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# Los mejores juegos para tu PlayStation

**Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.**




DEL 1 AL 30 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS VENDIDOS PS3

COD Black Ops II mantiene su posición.

1. COD Black Ops II
2. FIFA 13
3. Far Cry
4. Pro Evolution Soccer 2013
5. Assassin's Creed III
6. Battlefield 3
7. NBA 2K13
8. NFS Most Wanted
9. Gran Turismo 5: Academy Edition
10. Formula 1 2012

Gran Turismo 5 vuelve a las listas.

# PS3

## ACCIÓN




### ANARCHY REIGNS ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat' em up caótico y sin complejos que pronto resulta repetitivo. Gráficamente parece PS2, pero sale barato. NOTA **68**

### DEAD ISLAND GOTY ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mismo juego de zombis en primera persona, pero con todo el DLC. No se han pulido los defectos técnicos... NOTA **83**

### DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

### ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA **80**

### GHOST RECON FUTURE SOLDIER
» UBISOFT » 41,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. NOTA **87**

### LOLLIPOP CHAINSAW
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **85**



### MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Sí te va el género, alucinarás. NOTA **96**

### METAL GEAR RISING REVENGEANCE ¡Nuevo!
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

### NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. NOTA **80**

### ONE PIECE PIRATE WARRIORS
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante juego de acción, el mejor y más fiel título de *One Piece*. Dirigido en especial a los fans de la serie. NOTA **83**

### RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. NOTA **87**



### RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. NOTA **88**



### SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA **88**

### SPEC OPS THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA **89**

### STARHAWK ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA **89**

### ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos competentes juegos, que aunque algo repetitivos, ofrecen mucha acción con el "toque Kojima". NOTA **80**

## ROL



### DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**

### DRAGON'S DOGMA
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. NOTA **90**



### FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**



### MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. NOTA **94**



### NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**





### TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. NOTA **84**





### THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM ¡Precio especial!
» BETHESDA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



# 3 razones para tener...

## Dead Space 3





**1. TERROR PARA DOS.** La principal novedad de *Dead Space 3* es la posibilidad de jugar la campaña en cooperativo Online con momentos exclusivos que no verás si juegas solo.

**2. UN POCO MÁS DE ACCIÓN.** El desarrollo ofrece algo más de acción, con tiroteos y enemigos típicos como soldados o infectados que en la practica son como "zombis".

**3. SIN RENUNCIAR A SUS ORÍGENES.** Y todo con sus momentos de agobio, sus pasillos claustrofóbicos, sus "paseos" por el espacio, sus secuencias en gravedad cero...

# AVENTURAS



### ASSASSIN'S CREED III
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **95**



### BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **96**



### DARKSIDERS II
» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**



### DEAD SPACE 3 ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**

### DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. NOTA **93**



### DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



### GOD OF WAR III ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). NOTA **96**



### GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **96**



### HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**



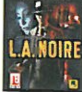
### HITMAN ABSOLUTION
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura de acción y sigilo que ofrece múltiples opciones para resolver los "asesinatos" y con un buen guión. NOTA **90**



### INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. NOTA **93**



### L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **96**

### LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las tres pelis de ESDLA en versión LEGO, fielmente adaptadas y con el asequible y divertido desarrollo de siempre. NOTA **90**

### PROTOTYPE 2 ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. NOTA **93**

### RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**



### RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 71,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **95**

### UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **99**

# LUCHA



### MORTAL KOMBAT
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

### PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
» SONY » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

20 personajes de juegos PlayStation enfrentados a golpes. Sencillo, pero divertido. Incluye la versión de Vita. NOTA **82**



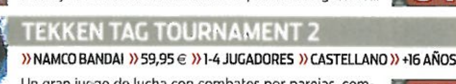
### STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

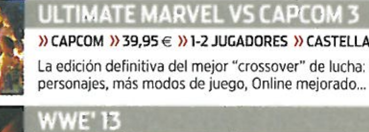
### SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... NOTA **94**



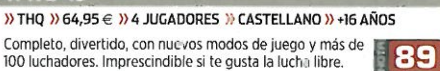
### TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... NOTA **94**



### WWE' 13
» THQ » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Completo, divertido, con nuevos modos de juego y más de 100 luchadores. Imprescindible si te gusta la lucha libre. NOTA **89**

# LO MEJOR DE PS3

## ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Metal Gear Rising** Revengeance (N) — KONAMI | ACCIÓN



Este torrente de acción protagonizado por Raiden nos ha encantado, aunque nos haya durado poco. *Dead Space 3* y *Aliens* nos han aguantado más... aunque siempre acabamos volviendo a *Ni no Kuni*.

2. **Dead Space 3** (N) — EA GAMES | SURVIVAL HORROR
3. **Aliens Colonial Marines** (N) — SEGA | SHOOT'EM UP



4. **Ni no Kuni** (↓) — NAMCO BANDAI | ROL



5. **CoD Black Ops II** (↓) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP

## VUESTROS FAVORITOS

1. **Ni no Kuni** (N) — NAMCO BANDAI | ROL



Como nos imaginábamos, el brillante *Ni no Kuni* os ha conquistado igual que a nosotros. Y es que no todos los días nos llega un juego tan especial... Y por lo que vemos, *DmC* también os ha convencido.



2. **Assassin's Creed III** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 13** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **CoD Black Ops II** (↓) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **DmC Devil May Cry** (N) — CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN





■ *DmC* es un reinicio de la saga muy acertado.

# Los 4 mejores juegos.





## » Dead Space 3

El ingeniero Isaac Clarke lleva ya bastante tiempo combatiendo contra los necromorfos y no termina de encontrar la clave para erradicarlos de una vez por todas. A ver si en esta tercera entrega lo logra... o no.

## » X-Com Enemy Unknown

En un futuro cercano, la Tierra será invadida por seres alienígenas. Menos mal que estamos nosotros para dirigir la resistencia mientras mejoramos nuestra tecnología y gestionamos recursos en este gran juego de estrategia.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



## LOS + ESPERADOS

### 1 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AVENT. DE ACCIÓN » 17 DE SEPT.

Ni el retraso anunciado por Rockstar ha hecho mella en nuestro entusiasmo ni en nuestras ganas de echarle el guante. ¡LO QUEREMOS YA!





### 2 God of War Ascension

» PS3 » SONY » AVENT. DE ACCIÓN » 12 DE MARZO

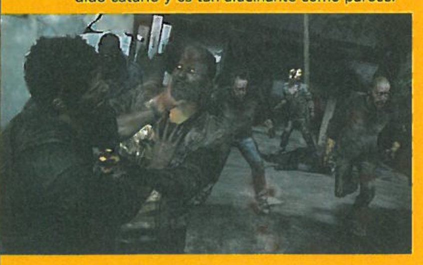
Seguro que os hemos puesto lo dientes largos con el reportajazo que os hemos preparado en este número, ¿verdad? Va a ser BRUTAL.



### 3 The Last of Us

» PS3 » SONY » AVENTURA » 14 DE JUNIO

Y otro que va a sacudir los cimientos de nuestra consola es *The Last of Us*. Nosotros ya hemos podido catarlo y es tan alucinante como parece.



## VELOCIDAD

### DIRT SHOWDOWN — ¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 40,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA **89**

### DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



### F-1 2012

» CODEMASTERS » 65,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. NOTA **93**





### GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA **96**



### LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA **78**







### MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA **94**

### NEED FOR SPEED MOST WANTED

» EA GAMES » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. NOTA **92**





### RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**

### SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!

» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA **81**

### SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

» SEGA » 71,90 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. NOTA **88**



### TEST DRIVE FERRARI LEGENDS

» BIGBEN » 60,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. NOTA **81**





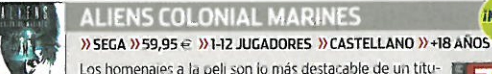
### WRC 3

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sigue sin ser espectacular y gráficamente no es muy potente, pero logra divertir gracias a una conducción realista. NOTA **87**



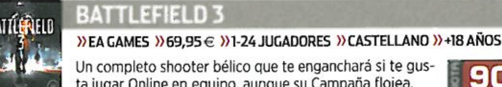
## SHOOT'EM UP



### ALIENS COLONIAL MARINES — ¡Nuevo!

» SEGA » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

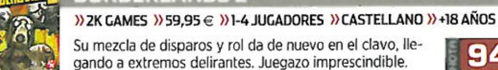
Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**



### BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

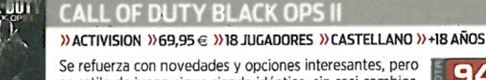
Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA **90**



### BORDERLANDS 2

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**



### CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. NOTA **94**



### CRYSIS 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA **92**

### DUKE NUKEM FOREVER — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. NOTA **87**

### FAR CRY 3

» UBISOFT » 69,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA **91**

### MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

» EA GAMES » 69,95 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que te dejará con la sensación de "esto ya lo he jugado", salvo por sus escasos detalles originales... NOTA **87**

### KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

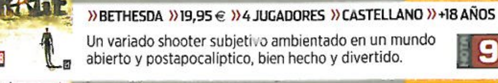
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **95**

### PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

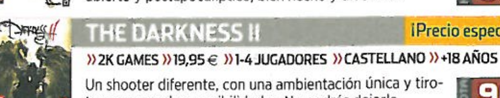
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



### RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **92**



### THE DARKNESS II — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. NOTA **90**

# para combatir contra alienígenas





## Resistance 3

La invasión de las quimeras es otra de las amenazas alienígenas con la que hemos tenido que lidiar en PS3 recientemente. Una trilogía de shooters subjetivos que no inventan nada, pero que son divertidos de principio a fin.

## Aliens Colonial Marines

Y terminamos con los aliens por excelencia, los xenomorfos. Su último videojuego prometía mucho, pero al final está por debajo de lo que esperábamos. Aunque es mejor que la serie *Earth Defense Force*, que se estrena en PS Vita este mes.

## MUSICALES



### DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. NOTA **75**



### JUST DANCE 4

» UBISOFT » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. NOTA **75**



### ROCK BAND 3 ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. NOTA **91**

### GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA **70**

### SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA **85**

## DEPORTIVOS



### FIFA 13

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

*FIFA 13* es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar. NOTA **94**



### FIFA STREET

» EA SPORTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA **80**



### FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA **90**



### GRAND SLAM TENNIS 2 ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA **89**





### NBA 2K13

» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! NOTA **94**



### PRO EVOLUTION SOCCER 2013

» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años. NOTA **89**



### SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". NOTA **81**



### TOP SPIN 4 ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. NOTA **91**

## VARIOS



### APE ESCAPE ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA **69**



### BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**



### CATHERINE

» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



### HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple. NOTA **75**

### LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA **95**



### LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. NOTA **89**



### MEDIEVAL MOVES ¡Precio especial!

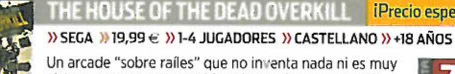
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates. NOTA **84**

### SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

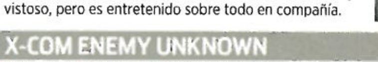
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA **86**



### THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA **79**



### X-COM ENEMY UNKNOWN

» 2K GAMES » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. NOTA **87**



## ÉXITOS MUNDIALES

### JAPÓN

1. **DmC: Devil May Cry** (N) — PS3 | CAPCOM | ACCIÓN



Aunque lo haya hecho un estudio extranjero, a los japoneses les ha gustado bastante el "renacimiento" de Dante en el nuevo *DmC*. Y siguen jugando a *CoD Black Ops II*.



2. **PlayStation All-Stars Battle Royale** (N) — PSP | SONY | LUCHA
3. **Accel World: Kasoku no Chouten** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | AVENTURA
4. **Demon Gaze** (N) — PS VITA | KADOWAKA GAMES | ROL
5. **Call of Duty Black Ops II** (↓) — PS3 | SQUARE ENIX | SHOOT'EM UP

### EE.UU.

1. **Call of Duty Black Ops II** (=) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



*Black Ops II* sigue mandando en la lista de ventas norteamericana aunque *Ni no Kuni* ha entrado con bastante fuerza, desbancando a Connor y los jugadores de la NBA.

2. **Ni no Kuni** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ROL
3. **Far Cry 3** (=) — PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
4. **NBA 2K13** (=) — PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
5. **Assassin's Creed III** (↓) — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

### EUROPA

1. **Ni no Kuni** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ROL



Como era de esperar, en el Viejo Continente nos hemos rendido ante los múltiples encantos de *Ni no Kuni*, aunque por lo demás la lista es parecida a la del mes anterior.

2. **Call of Duty Black Ops II** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
3. **FIFA 13** (↓) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Far Cry 3** (↓) — PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
5. **Assassin's Creed III** (=) — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

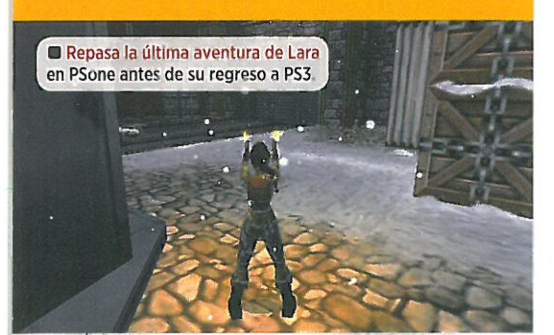
## CLÁSICOS PS ONE


En el Store te espera la primera aventura de Crash.

1. Final Fantasy VII
2. Metal Gear Solid
3. Silent Hill
4. Final Fantasy VIII
5. Resident Evil Director's Cut
6. Crash Bandicoot
7. Abe's Oddysee

8. Grandia
9. Legacy of Kain: Soul Reaver

10. Tomb Raider Chronicles


Repasa la última aventura de Lara en PSone antes de su regreso a PS3.

# STORE

## ACCIÓN



### BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **NOTA 86**

### CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **NOTA 87**

### DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. **NOTA 82**

### FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. **NOTA 87**

### GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. **NOTA 85**

### GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. **NOTA 74**

### HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. **NOTA 83**

### ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **NOTA 90**

### PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **NOTA 86**



### PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. **NOTA 85**



### SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **NOTA 80**

### SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **NOTA 84**



### SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **NOTA 84**



### WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS
Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. **NOTA 76**



### WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **NOTA 83**



### ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **NOTA 88**



## PLATAFORMAS



### JET SET RADIO
» SEGA » 9,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... **NOTA 72**



### KNYTT UNDERGROUND
» NIFFLAS' GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas de corte clásico que concede libertad para explorar sus 1400 salas con 100 misiones. **NOTA 82**



### MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. **NOTA 78**



### OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **NOTA 90**



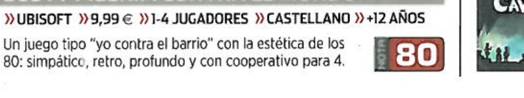
### SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. **NOTA 75**



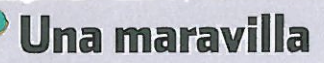
### SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. **NOTA 82**



### THE CAVE ¡Nuevo!
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. **NOTA 78**



## ¿Y tú cómo puntuarías a...



### Una maravilla

**David Vázquez**

Para mí *Ni no Kuni* es un juego de rol muy especial que por sí solo justifica la compra de cualquier consola donde saliera. Pasará tiempo y seguiremos hablando de él. Engancha como lo hacían los *Final Fantasy* de PSone. Todo está realizado con un mimo que es difícil ver hoy en día. Está al nivel de *Dragon Quest VIII* de PS2 y tiene algunas cosas que me recuerdan a *The Legend of Zelda* de Nintendo.



**NOTA 97** Seguiría escribiendo sin parar cosas buena de este grandioso juego de rol, que para mí es de lo mejor que hay PS3.

### Muy recomendable

**Jesús Pérez Sánchez**

Es un juego divertido, entretenido y de mucho colorido. Tarda un poco en comenzar y en atraparte, pero una vez metidos en la aventura... no te da tiempo de aburrirte. Los combates por turnos están genial, ya que puedes moverte y esquivar los golpes rivales lo que le hace más entretenido el luchar y el subir de nivel. Las mascotas o únimos son geniales ya que puedes subirlos de nivel alimentarlos y equiparlos...

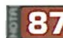
**NOTA 95** Lo tiene todo: preciosos gráficos, una gran banda sonora y, muy especialmente, una diversión y duración a prueba de bombas.

# AVENTURA



### BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.



NOTA 87



### INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.



NOTA 81

### JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.



NOTA 90

### LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.



NOTA 92

### LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.

NOTA 89

### MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90

### OKAMI HD
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una de las aventuras más bellas de PS2 ahora en HD, con trofeos y compatibilidad con Move. Eso sí, sigue en inglés.



NOTA 87

### RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.



NOTA 93

### TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.



NOTA 90

# LUCHA



### JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.



NOTA 73

### STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.

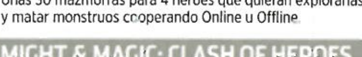


NOTA 89

# ROL



### DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.

NOTA 84

### MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

NOTA 80

# VARIOS



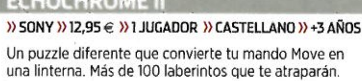
### BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



### ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.

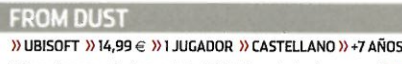
NOTA 80



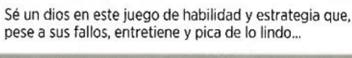
### FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.

NOTA 90



### FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS



Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo...

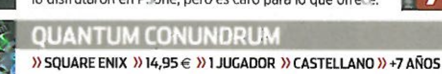
NOTA 82



### TONY HAWK'S PRO SKATER HD
» ACTIVISION » 14,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece.

NOTA 78



### QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.

NOTA 89



### RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.



NOTA 79

### THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...



NOTA 86



### THE UNFINISHED SWAN
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85

# Ni no Kuni?



Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

## Uno de los mejores RPG



**Felipe Andrés Orellana Antilef**

*Ni no Kuni* no descuida ningún aspecto. Se nota la obsesión por el detalle en cada aspecto jugable. Una trama bien lograda y trabajada, una banda sonora que inmediatamente logra cautivar y que se adecua bien a cada situación. Un apartado grafico sublime y artístico. El desarrollo de la historia es inmersivo. Y que no os engañe su aspecto infantil, el juego posee y entrega valiosas lecciones de vida...

NOTA 95 Una aventura totalmente recomendable y que te aseguro que te dejará mucho más que solo una experiencia jugable.

## Un juego hecho de amor

**Javier Darren**

Así lo han llamado en diversos medios y no puedo estar más de acuerdo... Encender tu PS3 y entrar en el mundo de *Ni No Kuni* es una experiencia tan inmersiva y fascinante que ningún otro título de esta generación se le ha acercado siquiera... *Ni no Kuni* es desaprender lo aprendido, es olvidar del todo la violencia, las guerras y los tiroteos, en un juego en el que hasta los combates rebosan ternura...



NOTA 99 Ha conseguido lo que muy pocos: hacernos experimentar una amalgama de sentimientos que creíamos olvidados...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

# LO MEJOR DEL STORE

## ESTAMOS JUGANDO A...

1. **The Cave** (N) — SEGA | AVENTURA/PLATAFORMAS



Hemos interrumpido nuestra partida a *Retro City Rampage* para jugarnos *The Cave*, lo nuevo de Ron Gilbert (creador de míticas aventuras gráficas de PC), aunque nos ha defraudado un poquillo...



2. **Retro City Rampage** (N) — VBLANK | ACCIÓN



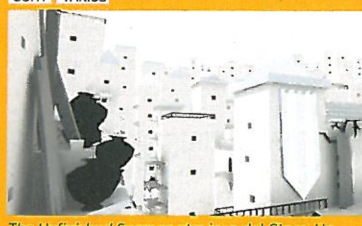
3. **The Unfinished Swan** (↑) — SONY | VARIOS



4. **The Walking Dead** (↓) — TELLTALE GAMES | AVENTURA
5. **Guardianes de la Tierra Media** (↓) — WARNER | ACCIÓN

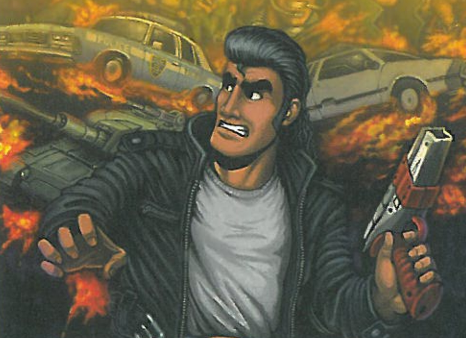
## VUESTROS FAVORITOS

1. **The Unfinished Swan** (↑) — SONY | VARIOS



*The Unfinished Swan* es otra joya del Store. Un título muy especial que seguramente no goza de la popularidad que tiene Journey, pero que merece mucho la pena... al igual que *Retro City Rampage*.

2. **Journey** (↓) — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
3. **Trine 2** (=) — FROZENBYTE | PLATAFORMAS
4. **The Walking Dead** (↓) — TELLTALE GAMES | AVENTURA
5. **Retro City Rampage** (N) — VBLAST | ACCIÓN



¿Quieres jugar a un *GTA* de 8 bits lleno de guiños? Pues bájate *Retro City Rampage*.



# PS VITA



### ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. **NOTA 91**



### CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... **NOTA 50**



### EARTH DEFENSE FORCE 2017 PORTABLE ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO

Un entretenido juego de acción que sólo aspira a divertir. Tiene una ambientación tan única como cutrecilla. **NOTA 77**



### FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. **NOTA 84**





### FORMULA 1 2011
» CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto. **NOTA 81**





### GRAVITY RUSH
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. **NOTA 90**



### LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. **NOTA 79**





### LET'S FISH! HOOKED ON ¡Nuevo!
» WIRED PROD. » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de pesca que, pese a ser repetitivo y tener fallitos, es capaz de divertir. Y por 20 €... **NOTA 73**



### LITTLEBIGPLANET
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. **NOTA 91**



### LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. **NOTA 81**



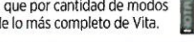
### METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. **NOTA 92**



### MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. **NOTA 86**





### MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita. **NOTA 95**



### NEED FOR SPEED MOST WANTED
» EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3. **NOTA 91**



### NEW LITTLE KING STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura que, pese a sus fallos técnicos, sabe divertir a cualquier tipo de jugador durante una buena temporada. **NOTA 87**



### NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. **NOTA 89**

### PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. **NOTA 92**



### RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. **NOTA 82**

### SILENT HILL BOOK OF MEMORIES
» KONAMI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No es una aventura a lo *Silent Hill*, si no un juego acción y rol en mazmorras que entretiene en cooperativo. **NOTA 79**



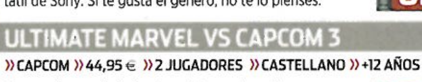
### SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED
» SEGA » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Carreras por tierra, mar y aire con todo el encanto de los personajes de Sega en un arcade muy cercano al de PS3. **NOTA 87**



### STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. **NOTA 92**



### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

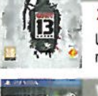
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. **NOTA 90**

### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. **NOTA 93**







### UNIT 13
» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo. **NOTA 91**

### WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. **NOTA 89**



## 3 razones para tener...
# Earth Defense Force 2017 Portable

Play ¡El juego del mes!





**1. OTRO "EXCLUSIVO" QUE NOS LLEGA.** Se trata de un remake de un juego que salió en 2007 para 360 con añadidos y mejoras (tiene menos ralentizaciones).

**2. LUCHA CONTRA LOS ALIENS.** Es un descerebrado juego de acción repleto de posibilidades tan divertido (y cutre) como una peli de serie B. Las risas están aseguradas.

**3. MUCHAS OPCIONES.** 60 misiones, más de 200 armas, vehículos, online competitivo y cooperativo... Su sencillez es ideal para partidas cortas en una portátil.



## LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE ENERO. DATOS CEDIDOS GAME



Black Ops Declas... se mantiene en cab...

1. COD: Black Ops Declassified
2. FIFA 13
3. Need for Speed Most Wanted
4. Assassin's Creed III: Liberation
5. LittleBigPlanet
6. PS All Stars Battle Royale
7. LEGO El Señor de los Anillos
8. Sonic & All-Stars Racing Trans.
9. Metal Gear Solid HD Col.
10. ModNation Racers: Road Trip



## LO MEJOR DE PS VITA

## VUESTROS FAVORITOS

1. **Assassin's Creed III Liberation** — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Como no es que haya habido muchos lanzamientos de "calidad" este mes, no hay entradas en la lista. Pero si habéis visto el reportaje sobre el futuro de PS Vita que hemos hecho, seguro que esta tendencia cambia pronto.

2. **Street Fighter X Tekken** — CAPCOM | LUCHA
3. **Uncharted: El Abismo de Oro** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD
5. **Gravity Rush** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

PS3

PSVITA



Tomb Raider



Hitman HD Trilogy



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3



Fist of the North Star Ken's Rage 2



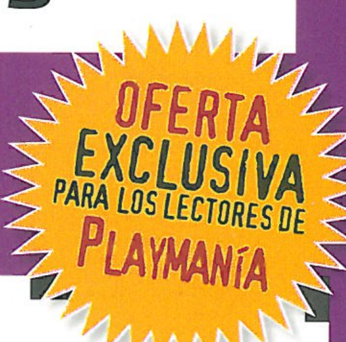
Persona 4 Golden

# ¡5 euros de ahorro!

## en cada uno de estos juegos

## ¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.




## CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 22 de marzo de 2013.

| PRODUCTO<br>Señala los juegos que quieras para realizar el pedido | Código de barras |
|---|---|
| ○ Tomb Raider | |
| ○ Hitman HD Trilogy | |
| ○ Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 | |
| ○ Fist of the North Star: Ken's Rage 2 | |
| ○ Persona 4 Golden | |










Le informamos que los datos que nos ha proporcionado serán recogidos en un fichero titularidad de la Sociedad GAME STORES IBERIA, S.L.Ucon domicilio en calle Virgilio, 9 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón, Madrid – 28223, que es la destinataria de la información facilitada. Este fichero tiene la finalidad de dar cumplimiento a la prestación de servicios/entrega de bienes objeto de nuestra relación comercial.
El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición se podrán llevar a cabo en los términos legales mediante comunicación a la Sociedad GAME STORES IBERIA, S.L.U., a la dirección antes indicada, dirigiéndose al departamento Legal (Responsable departamento), indicando el tipo de derecho que se quiere ejercer.

# STAFF

**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de Arte.
**Alberto Lloret** Redactor Jefe.
**Daniel Acal** Jefe de Sección.
**David Villarejo** Subdirector de Arte.

**Colaboradores:** Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadie, Fernando Sánchez.

**FOTOGRAFÍA** Asimétrica Taf
**playmania@axelspringer.es**

Edita
axel springer
**AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

Directora General **Mamen Perera**

**ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS**
Director del Área **Manuel del Campo Castillo**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Director de Sistemas **Javier del Val**

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo comercial **Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 902 540 777

**DISTRIBUCIÓN**
**España:** S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

**Portugal:** Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2013

**Printed in Spain**


Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD




# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 22 DE MARZO

## » NOVEDAD
## BioShock Infinite

El mes que viene analizaremos en exclusiva el esperado regreso de *BioShock*, que nos llevará a la cautivadora ciudad flotante de Columbia para sumergirnos en una nueva y apasionante aventura repleta de acción y genialmente ambientada.

## » REPORTAJE
### PLAYSTATION 4 YA ES UNA REALIDAD...

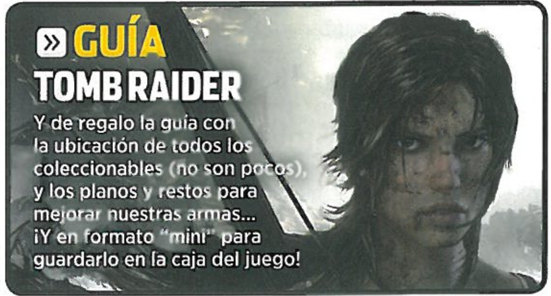
Y el mes que viene repasaremos todo lo que se sabe de PlayStation 4, Orbis o como finalmente la hayan llamado: especificaciones, lanzamiento, precio, primeras impresiones, juegos, el nuevo mando... todo para que pierdas detalle de los primeros compases de la nueva generación, que podría llegar como tarde a principios de 2014.



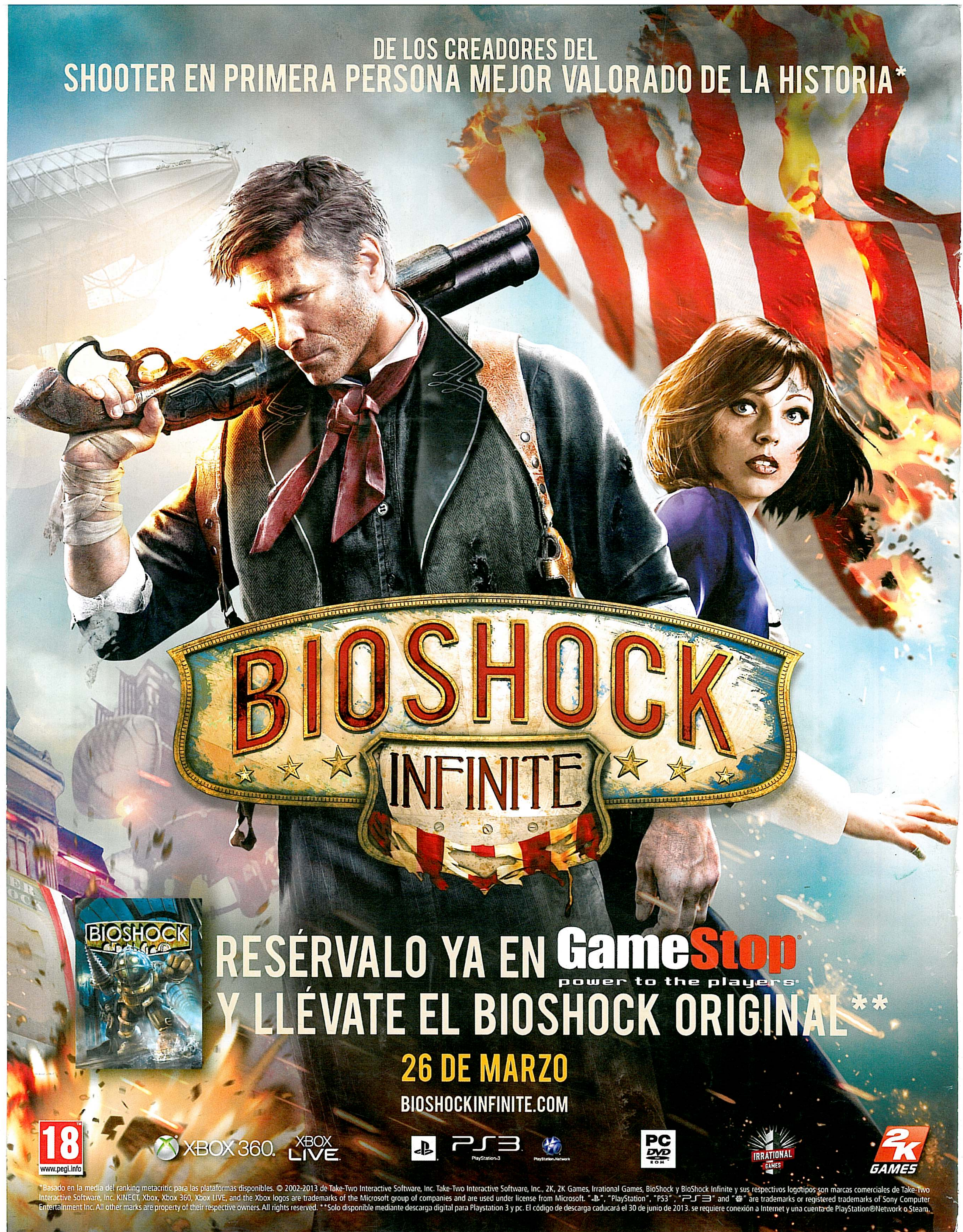

## » RetroPlay
### Repasemos la Historia...

El mes que viene iniciaremos nuestra sección retro, en la que repasaremos algunos de los mitos que han pasado por PlayStation...

## » GUÍA
### TOMB RAIDER



Y de regalo la guía con la ubicación de todos los coleccionables (no son pocos), y los planos y restos para mejorar nuestras armas... ¡Y en formato "mini" para guardarlo en la caja del juego!


DE LOS CREADORES DEL
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MEJOR VALORADO DE LA HISTORIA*
BIOSHOCK
INFINITE
BIOSHOCK
RESÉRVALO YA EN GameStop
power to the players
Y LLÉVATE EL BIOSHOCK ORIGINAL**
26 DE MARZO
BIOSHOCKINFINITE.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
IRRATIONAL GAMES
2K GAMES
*Basado en la media del ranking metacritic para las plataformas disponibles. © 2002-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock y BioShock Infinite y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved. **Solo disponible mediante descarga digital para Playstation 3 y pc. El código de descarga caducará el 30 de junio de 2013. se requiere conexión a Internet y una cuenta de PlayStation®Network o Steam.